no.278
1986年 2/15

ゲームマシン

アミューズメント通信
FEBRUARY 15, 1986
毎月2回（1日・15日）発行　昭和56年10月17日第3種郵便物認可　発行所　アミューズメント通信社　編集・発行人　赤木真澄　〒530大阪市北区神山町9-16（山名ビル）☎06(314)0309　定価300円　年間購読料7,200円（送料共）

GAME MACHINE
Game Machine Magazine is published twice monthly on the 1st and 15th of the month by Amusement Press, Inc., 9-16 Kamiyamacho, Kita-ku, Osaka, 530 Japan.
Subscription rate: Japan ¥7200; Overseas (air mail) - US$70.00 per year.

活発な西独市場

堅実な運営でAM機も豊富な西独IMA86

西ドイツで小型機ショー「IMA86」と、遊園施設機器展「インターショー」の二大国際ショーが一月に開かれ、それぞれ個性のある展示ぶりを披露した。

IMAは西独の業者協会であるVDAI主催によるAM機、ギャンブル機、自販機のショーで、毎年この時期に開催されている。今回は一月二十三日から三日間、例年どおりフランクフルト・メッセゲレンデで開かれ、八ヵ国から百十二社の出展（同出展社を通じて出品した代理出展を含めると計約百四十社の出展）があった。そのうち日本からの直接出展はなく、セガ社、タイトー、ナムコ、データイースト、アイレム、テクモなど約十社がすべて代理出展を行なった。なお前回まで日本から唯一の単独出展をしてきたコナミ工業は今回、同社の現地法人である西独コナミ社により単独出展する形となった。

上の写真は西独フランクフルトで開かれたIMA86にて、NSM／ローエン社などのようす

IMAの登録入場者数は、前年比一割増の約一万三千人で、二十五ヵ国からの来場があったとされている。

西独では主としてバリー・ウルフ社、ガーゼルマン・グループ、NSM・ローエン社の三大グループによる秩序立った市場展開が行なわれており、これにライチャート社など独立系企業が続いているという業界事情から、日本製TVゲーム機を含むAM機のほとんどがこれらの出展社の小間から出品された。

AMゲーム機については、IMAの一週間ほど前に英国でATEが開かれたばかりであったためか、新製品（とくにTVゲーム機）の出品内容はATEとほぼ同様のものとなったが、IMAはATEに比べるとAMゲーム機の出品数が多く、会場にも活気が満ちていた。数年前からIMAはATEをしのぐショーとなっており、今回もその面目を保ったようだ。とくにフリッパーについては西独の業界が国内生産に成功し、西独から欧州各国へ輸出し始めてからは堅調で、IMAでは新製品を含め多くの機種が紹介された。欧州のAM機市場は、無断コピー機の横行とギャンブル機化の進行などにより、英国をはじめとして沈滞化している中にあって、西独のみが比較的順調に推移してきている。これは西独の業界が他国の業界に比べると結束が固くまとまっており、また大手企業が秩序ある市場展開を行なっていることによるものと思われる。

西独ではいわゆるロタミント型のギャンブル機の営業が許可制のもとに認められているほか、わずかなカジノ市場があり、IMA会場ではAM機とともにそれらギャンブル機の出品も多く見られた。しかし来場者の多くは、もっぱらAMゲーム機のほうに関心が寄せられているようだった。また現在西独では、ギャンブル機の設置規制をさらに厳しくしようという動きが出始めているとのことで、そうなれば今後、AM機の回復が大いに期待されるところである。

文化庁、プログラム著作物に関する

〃登録法〃の試案まとめ

関係業界などと調整、法案提出へと準備作業

コンピューター・プログラムの著作権を明示することなどを盛り込んだ「著作権法の一部を改正する法律」は昨年六月十四日公布、今年一月一日施行となったが、文化庁では十二月二十日、同法律の中で「別に定める」ことになっているプログラムの登録に関してその試案をまとめ公表した。この試案は「プログラムの著作物に関する登録の特例に関する法律草案（文化庁試案）」というもので、今後同試案は関係各方面の意見を含めてさらに検討された上で、次期通常国会に法律案として提出される予定になっている。

同試案は三十条から成り、その概要は次のとおり。①他の著作物の登録原簿とは別にプログラム登録原簿（磁気テープで調製可能なもの）を作成、②プログラム著作物の複製物の提出（同複製物は閲覧禁止）、③プログラム著作物の公報の発行、④登録事務を行なう指定登録機関の設置、④施行日は来年四月一日（一部今年十月一日）――など。なお検討が重ねられる。

欧州最大の遊園機器展は

盛上り今ひとつ

西独エッセンのインターショー

もうひとつの展示会、インターショーは、西独遊園業連盟とヨーロッパ遊園業連盟のそれぞれの年次総会を機に催されたもので、遊園施設関係の総合的国際ショー。西独で例年開かれており、今回はエッセンのメッセ・エッセンにて一月十七日から三日間開催された。

欧州ではこのインターショーをはさんでATE、IMAがあり、一月中旬から下旬にかけて三大ショーが連続して開かれたことになる。

今回のインターショーの会場は棟続きになっている四つの屋内展示ホールのみで、従来のような遊園施設の屋外展示はなかった。これまでのインターショーは米国IAAPAショーの欧州版とも言われてきていたが、今回は規模が少し小さくなったうえ、アロー／フスター社、ジーラー社、ベコマ社、インタミン社などこれまで同ショーの中心的存在であった大手の遊園施設メーカーのほとんどが、どういうわけか出展しなかった。このためインターショーは盛り上がりに欠け、来場者も拍子抜けしたようすだった。

出展社は約百二十社あり、大部分は西独の業者で、日本からの出展は今回はなく、日本製品の展示も見られなかった。

展示内容でも新製品はほとんど見当たらなかったが、数社から特徴のある新作がいくつか披露された。同ショーの特徴としては、欧州では常識となっている巡回式遊園地用の組立て式あるいは移動式の遊園施設の展示が過半数を占めることで、これに関連して遊園施設の運搬用のトレーラーやトラックなどが実物で多数出品された。また古典的なメリーゴーランドや音楽装置も紹介された。この意味では、同ショーはいまひとつ盛り上がらなかったものの、欧州ならではの独自の個性を発揮した展示会になったと言える。

（IMA、インターショーとも詳しくは続報の予定）

西独エッセンで開かれた遊園地関連機器展「インターショー」の会場のようす

AOUショー関係2面
ATE詳報　6面以下

"全会員新年懇親会"

JAPEAが1月22日、熱海で

もりっこランドから同協会らへの寄付贈呈式も

全日本遊園施設協会（本部東京、山田三郎会長、JAPEA）では一月二十二日、熱海のホテルニューアカオにて「全会員新年懇親会」を開き、これに二十四社（うち賛助会員三社）二十六名が出席した。

これは第二十六回理事会（十二月六日）で開催を決めたもの。同協会ではこれまで理事会や通常総会の開催に伴ない懇親会を開いてきていたが、懇親会だけを単独で行なうのは今回が初の試みとなる。

冒頭山田会長が「今年も会員同士手を取り合ってしっかりやっていきたい。そのためにもこの懇親会を意義のあるものにしたい」と挨拶を述べた。引続き末佐喜一専務が乾杯の音頭を取って祝宴に入った。宴なかばでは大倉治副会長による中締めのほか、カラオケ大会なども行なわれ終始なごやかに進められた。

また同懇親会では、コウベグリーンエキスポ85「もりっこランド」実行委員会（能美政彦委員長・(有)ファンハウス）から同協会へ寄付金の贈呈式が行なわれた。まず同委員会の鬼頭雅美知監事（三和鉄工(株)）が、もりっこランド決算総会（十二月二十日）で剰余金のうち五百万円を同協会へ寄付、四百万円を参加十三機種に応じて配当することを決定した、と報告。そして能美委員長から山田会長への寄付金贈呈式となり、山田会長は「もりっこランド参加社の好意に協会としてお礼を申し上げる。寄付金の運用については理事会に諮り慎重に決めたい」と述べた。

またもりっこランド参加各社にも配当金（目録）がそれぞれ渡された。

なお同協会ではもりっこランドの実績があることから、大阪市で四月に開催される「フラワーフェスティバル86」の遊園地部分に関して、さきほど同協会に参加要請があり、これを受けて同協会では同委員会が窓口となって同協会会員の参加などを含め検討を進めている。

JAPEA「新年懇親会」にて。上の写真は「もりっこランド」実行委員長・能美氏(左)から同協会への寄付金を受けとる山田三郎会長

セガ社開発室を紹介

NHK教育テレビの番組で約15分

ハイテク、ノウハウの結晶としてのTVゲーム

NHK教育テレビの番組「新サラリーマンライフ」で一月十二日、(株)セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）・研究開発部の活動ぶりが紹介され、業務用TVゲーム機の開発がいかに高水準のビジネスであるかを、改めて一般視聴者に知らせ注目された。

この番組は毎日曜日の夕方（五時半から六時四十分まで）放送されているビジネス情報番組で、中堅サラリーマン層を対象に経済、社会、産業動向から身近な街の話題までを幅広く取りあげているもの。この日の番組ではニュース、海外情報などに続き、「トップリポート"ビデオゲーム開発室――ブームの仕掛人たち"」が放映された。これは家庭用TVゲームブームのルーツをたどる、という趣向で、具体的にはセガ社の研究開発部（安田則雄部長）での取材を中心に、業務用TVゲーム機がどのような過程で出来上るのか、約十五分間にわたり紹介した。

この中で披露されたのは、同社が開発中の「ファンタジーゾーン」について、その企画開発会議から、独自開発機によるキャラクター制作、オリジナル・ゲームプログラム入力、音楽制作とそのTVゲーム開発過程、そして「メジャーリーグ」開発での野球実戦の細かい情報などデータ収集、ロケーション現場での調査活動など。

番組の中でセガ社の安田部長は、TVゲームの人気の秘密について、「現実の社会ではできないがゲームの中では勝利者になれるし、自分がヒーローになれる。ゲーム機は必らず答えてくれ、プレイヤーの要求を満たしてくれる。それが魅力ではないか」と答えている。

上の写真はNHK教育テレビ番組の画面から、セガ社の研究開発部をレポートした小特集のようす

ナムコがイタリアントマトを買収、運営

第5次産業拡充で飲食部門も

(株)ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）ではこのほど、(株)ワールドグローリー（本社東京、高田光則社長）のレストラン部門「イタリアン・トマト」事業部を買収、一月十五日から運営することになったと発表した。

ナムコではすでにAMゲーム機を設置した新しい形態の直営レストラン「チップス」（千葉）を運営しているが、今回の買収により本格的に飲食産業に参入することになった。

「イタリアン・トマト」は主に若い女性客を対象にしたレストランで、イタリア料理や自家製のケーキ、アイスクリームを提供しているほか、テニストーナメントやスキーツアーなど若者向けの企画や催しなども行なっており、"イタ・トマ"の愛称で若者たちに親しまれている。ワールドグローリーでは五十三年に東京・八王子に第一号店を開店、五十六年からはフランチャイズチェーン展開を進め、現在同事業部直営店二店を含め全国に約百四十店もある。

ナムコではかねてより知識産業を第四次産業、情緒産業を第五次産業とし、「人の心に満足を与えるサービスを提供する情緒産業」を目指し事業の多角化を進めている。

今回の買収に関して同社は、「イタリアン・トマト」における飲食営業の展開が人の心や感性への訴えかけを含めたものであり、同社の目指す情緒産業的展開の範囲のものとして、その展開に踏み切った、としている。また一方では「イタリアン・トマト」の対象顧客が、ゲーム機などのAM事業ではとらえられない若い女性なので、新しいソフト開発に大いに役立つと期待している。

なおナムコではすでに五十九年七月に、"アミューズメントと飲食とエンターテイメントの融合"をテーマに、従来のレストランにパーティー会場やゲームコーナーなどの娯楽施設を組み込んだ新しい形態の店「チップス」を開店させている。従って今回の買収により、「チップス」での実績に加えて「イタリアン・トマト」のノウハウが使えることになり、同社では「今後の多角化戦略でさまざまな相乗効果が期待できる」としている。なお今後は、短期的・長期的計画のもとで、積極的に出店を図っていくとともに、対象年代が通読する週刊誌やファッション誌を使ったイベント、キャンペーンや新商品の投入を進めていく、としている。

ソフト続々参加

任天堂「ファミコン」用

業務用メーカーだけでない参入ぶり

任天堂(株)（本社京都、山内溥社長）の「ファミリーコンピュータ」用ゲームソフトは、昨年十一月から十二月にかけて新ゲームラッシュとなったが、業務用メーカー、パソコン用メーカーだけでなく玩具メーカー、音楽書籍出版社も次々参入、大変な数となった。これらにより「ファミコン」用カートリッジは一月現在九十五種となっている。

玩具メーカーからは(株)バンダイ、音楽ビデオ書籍出版関係からは(株)ポニー、東芝EMI(株)、徳間書店など。このほか(株)セタ、ソフトプロ(株)、コトブキ技研(株)、(株)電友社なども参入している。

業務用メーカーから最近参入したのは(株)カプコン、これから参入するのは日本物産(株)、テクモ(株)など。ソフトメーカーへの許諾を含めると、業務用メーカーもかなり参加していることになる。

セガマークIII用専用ソフト新作2ゲーム

(株)セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）では、同社家庭用ゲーム機「セガマークIII」専用ソフトとしてまた"セガ・マイカードシリーズ"新作として、一月末に二ゲーム新たに発売した。これにより同社マイカードシリーズは二十五種に達した。

新ゲームは、同社の業務用TVゲームからきた①「青春スキャンダル」と、新開発の②「F－16ファイティングファルコン」。後者は3Dスクロール画面を採用したリアルなコックピット・ゲームで、キーボードを併用すればさらに操縦性が倍増する、というもの。それぞれ小売価格四千三百円で一月末に新発売となる。

37社出展で春の催し

"全国連合会"初の試み、3月5－6日、新宿で

全日本アミューズメントマシン・オペレーター連合会（事務局東京、中西昭雄会長、略称AOU）主催による初のショー「AOU86アミューズメント・エキスポ」は、三月五日と六日、東京・新宿の新宿NSビルにて開かれるが、出展募集を終え、三十七社の出展で"春のショー"にふさわしい規模になることがこのほど判明した。

同ショーへの出展申込みは一月下旬に締切られ、その結果、三十七社の出展申込みがあり、申込み小間数が予定（百八十）をほぼ満たして百七十九小間となった。同ショー実行委員会（駒井徳造委員長）では一月二十九日、NSビルにて第二回会合を開き、出展三十七社の小間割り（左に掲載のとおり）を決定した。出展社の内わけを見ると、メダルゲーム機を出品するシグマ商事が最大の十四小間となっているほか、TVゲーム機を含むアーケードゲーム機メーカーが全体の過半数の小間を占め、続いて乗物機関係、パーツ関係、出版その他となっている。出展社は次のとおり（五十音順、末尾の数字は小間数）。

アイレム販売(株)8、旭精工(株)2、(株)アミューズメント産業出版1、アミューズメント通信社1、大森電気(株)1、(株)カシオゲーム3、(株)カプコン12、(株)キューアル2、グローリー商事(株)2、(株)コインジャーナル1、(有)寿販売2、コナミ(株)12、(有)こまや製作所2、三和電子(株)3、シグマ商事(株)14、(株)ジャレコ8、(株)新日本企画4、(株)セイミツ商事4、(株)セガ・エンタープライゼス12、(有)タイガー娯楽3、(株)タイトー12、(株)デーシーパック1、データイースト(株)6、テクモ(株)12、(株)トーゴ10、土佐貿易(株)3、(株)ナムコ6、(株)日光堂東京支店2、日本SC遊園協会（NSA）1、(株)日本ゲーム2、日本娯楽機械オペレーター(協)（JOU）1、日本ビクター(株)・(株)東京視聴覚システム営業部2、日本物産(株)6、(株)ホープ8、明昌特殊産業(株)6、(株)友栄2、ユニバーサル販売(株)2。

加盟の地方協会員には無料券 一般入場は有料。"優待券"も

このAOUショーは従来"春のショー"として旧NAOが「NAOアミューズメント・エキスポ」を開いてきた会場を引継ぐ形で実施されることになったが、解散したNAOとは性格も組織のあり方も異なるため、NAOショーとは違ったものになる。同ショーの開催要領もNAOショーの要領をほぼ踏襲しているものの、一部異なるところがある。

"明るい運営・愛される娯楽"をテーマに開かれる同ショーは、開催時間が両日とも午前十時から午後五時まで。入場システムは基本的にNAOショーと同様、入場料制を採用しており、入場に際しては、次の四種類のいずれかの方法で入手した所定のカードを胸に付けていなければならないことになっている。①入場料金（一人千円）＝一般入場者。②招待券（無料）＝AOU加入の地方協会に所属しているオペレーター一社当たり二枚の割当てで、AOU事務局から各地方協会あてに配布。ただしその取扱い方は地方協会にゆだねられている。③出展者カード（無料）＝各出展会社に出展一小間につき二枚を配布。④優待券（一枚五百円）＝②と③のないAOU加入の地方協会会員および出展者用に発行。なおいずれも同ショー期間中有効となっている。

出品物は「アミューズメントマシンおよびそれらに関連する機器または商品などで、あらかじめ主催者の承認を得たものであること」になっている。"出展できない機種"としてNAOショーとほぼ同様の規定がなされている。その内容はポーカーゲーム機のようなトランプゲームなど、もっぱら賭博に使用される恐れのあるもの、紙幣識別機搭載のゲーム機、コピー品、表現が公序良俗の範囲を逸脱するもの、電取法に違反する機械のほか、ショー実行委員会が不適当と認める機種となっている。ただしこれらの規定に反するかどうかの判断はショー実行委員会にゆだねられ、その判定基準も公表しないことになっており、その扱いが注目される。

なお同ショー初日の午後五時半から、AOU主催による懇親会が新宿の東京ヒルトンホテルにて開かれる。これは主催者側によると「AOUショーの第一回開催を記念して、各出展社と全国から参集するAOU会員所属の各オペレーターの親睦を図るため」に開くもので、一人一万円の会費制となっている（出展社には、一社につき一枚の無料招待券が配布される）。

大展示ホール

- A－1 日本娯楽機械オペレーター(協)
- A－2 (株)コインジャーナル
- A－3 (株)アミューズメント産業出版
- A－4 アミューズメント通信社
- A－5 (有)こまや製作所
- A－6 (株)友栄
- A－7 日本SC遊園協会
- A－8 (有)タイガー娯楽
- A－9 (株)ジャレコ
- A－10 (株)トーゴ
- A－11 (株)ホープ
- A－12 明昌特殊産業(株)
- A－13 土佐貿易(株)
- A－14 (株)カプコン
- A－15 テクモ(株)
- A－16 アイレム販売(株)
- A－17 データイースト(株)
- A－18 旭精工(株)
- A－19 グローリー商事(株)
- A－20 コナミ(株)
- A－21 シグマ商事(株)
- A－22 (株)デーシーパック
- A－23 (有)寿販売
- A－24 (株)カシオゲーム
- A－25 三和電子(株)
- A－26 日本物産(株)
- A－27 大森電気(株)

中展示ホール

- B－1 (株)日光堂・東京支店
- B－2 (株)新日本企画
- B－3 日本ビクター(株)・東京視聴覚システム営業部
- B－4 (株)タイトー
- B－5 (株)セガ・エンタープライゼス
- B－6 (株)ナムコ
- B－7 (株)日本ゲーム
- B－8 (株)セイミツ商事
- B－9 ユニバーサル販売(株)
- B－10 (株)キューアル

無断複製業者6人検挙

埼玉県警、任天堂「ファミコン」ソフトの

無断コピー機具、営業使用なども次第に問題化

任天堂(株)（本社京都、山内溥社長）製「ファミリーコンピュータ」は社会現象とも言える"ファミコンブーム"を巻き起しているが、これに伴ない「ファミコン」ソフトの無断複製（コピー）事件で、コピーヤーが検挙されたり、あるいはまだ法的手続きとしては表面化していないが"無断コピー機具"の製造、販売や、果ては「ファミコン」ソフトを使用した無断営業（映画の著作権のひとつである上映権の侵害）など、さまざまな問題が起ってきている。これらは、とくに任天堂開発のゲームソフト「スーパー・マリオブラザーズ」が中心となっている。同ゲームの大ヒットとともに無断コピーなどが問題化してきていることになるが、違法行為は刑事／民事両面で追及されることになることに違いはなく、法的手続きがどこまで進むか注目されている。

まず「ファミコン」ソフトの無断コピー事件としては、埼玉県警・朝霞署が十二月十七日、「スーパー・マリオブラザーズ」のニセ物を大量に製造、現金卸売問屋に売込もうとした業者六人を詐欺未遂、著作法違反などの疑いで検挙した。これはパッケージ裏側の印刷部分が本物と少し違うだけで、ケースはほぼ同じ。任天堂の商標も無断使用していた。だがファミコン本体にセットすると、画像や音声にノイズが出たり、画面が乱れるなどの粗悪品。検挙された業者らが問屋に持ち込んだ際に、不審に思った問屋が任天堂東京支店に持っていき調べてもらってニセ物と判明、朝霞署に通報して発覚した。このニセ物は大量だったことから、さらに刑事捜査が続けられている。

このような無断コピー事件とは別に"無断コピー機具"の製造、販売も問題化しつつある。これは、オリジナル・ゲームソフトと同じケースで作られた生のROM入りカートリッジに、オリジナルカートリッジからコンピュータープログラムを注入するという特殊なコピー機具。「ファミリーライター」と名付けられもっぱらファミコン・カートリッジの無断コピー品を作るための機具であり、無断コピー行為をほう助するものと考えられるが、目下のところこれらの行為に対する法的手続きは表面化していない。

同様に法的手続きは表面化していないものの、ファミコンの業務用営業使用の例が、最近目立ってきており問題となりつつある。

なお任天堂では、①「ファミコン」ソフトの無断コピー品の製造、販売など、②業務用への転用など、③無断貸与・頒布などの行為と、それらをほう助する行為に対して、著作権法などを駆使して告訴するなど、厳しく法的手続きを進めていくとしている。

総会めざし実行委員

大阪AMOP協、準会員制導入で定款変更案

大阪府アミューズメントマシン・オペレーター協会（事務局大阪、梅原靖三会長、会員数百八十八社、OAO）では、十二月十八日に大阪・梅田の東阪急ビルにて第十回理事会を、また一月二十一日に大阪・森の宮の青少年会館にて第十一回理事会をそれぞれ開いた。

両理事会では第二回定時総会（二月十三日）に向けて、事業年度の移り変りに伴なう予決算案、「準会員制」採用に伴なう定款変更案などを審議した。

第十回理事会では、近畿四協会の共催による「新春互礼会」（一月六日）について、新春互礼会委員の永井委員長から運営方法が説明され、了承した。また同協会の十一月末事業年度に基づく六十年度の決算案を承認した。

なお六十一年度予算案については、「準会員制」採用の兼ね合いもあり次回理事会に繰越された。

第十一回理事会は、地区委員出席を含む拡大理事会（理事地区委員合同会議）として開かれた。

同協会では地区活動の活発化など組織強化を目指しており、その一環として地区委員を交えた拡大理事会が持たれたもの。

同理事会で審議された主な内容は次のとおり。

①定時総会の日程、場所を決定した。②同総会実行委員として、六ブロックからそれぞれ理事、地区委員各一名、計十二名を選んだ。③「準会員制」採用に伴なう定款変更案および入会規定・会費規定案をそれぞれ審議、承認した。

それによると「準会員」の資格は「正会員の協力を得て兼業的にアミューズメント事業を営む者」で、入会金は千円、会費は年二千円となっている。

また台数会費は正会員のみ設定（営業台数一台当り年三百円）されており、さらに「準会員等」に機械をリースしている正会員には一台当り年百五十円の台数会費が設定されている。

④六十一年度収支予算案を検討、事務局作成原案を一部修正した上で承認した。うち収入予算案については、「準会員」の新規入会分（約五百名）などを見込んだものとなっている。⑤六十一年度事業計画案を検討したが、同理事会では意見交換にとどまり、山本副会長が担当しこれら意見をまとめ作成することになった。

なお第二回定時総会では、会議に伴ない各メーカー協賛（八社予定）による新製品の展示会が会場近くで開かれるもよう。

写真上はOAO第11回（拡大）理事会、下は大レ協1月例会のようす

優秀機8社11機選ぶ

日本娯楽機械OP協が恒例の年間

12月例会（京都）で61年度事業計画を検討

日本娯楽機械オペレーター協（事務局東京、飯島清勝理事長、JOU）では十二月十七日、京都市内の旅館千代鈴にて十二月例会を開き、六十一年度の事業計画などを検討したほか、恒例の「六十年度優秀マシン」を選出した。

六十一年度事業計画については、①青少年指導員養成講座の開催に向けて積極的な活動を行なうこと、②青少年育成国民会議が主催する恒例の「青少年と環境に関する懇談会」（二月二十五日）へ参加すること、③〃全国連合会〃が主催する「AOUアミューズメント・エキスポ」（三月五、六日）に出展し、できる限り〃全国連合会〃の活動に対して協力していくこと、などをそれぞれ決定した。

同組合恒例の「優秀マシンの選出」では、六十年度に発売された機械を中心に、長年貢献したものを含め次のとおり決定した。

最優秀機＝「ハングオン」（㈱セガ・エンタープライゼス）。

優秀機＝「バラデューク」（㈱ナムコ）、「グラディウス」（コナミ㈱）、「エキサイティング・アワー」（㈱タイトー）、「1942」、「戦場の狼」（㈱カプコン）、キディーカー「国電シリーズ」（日本娯楽機㈱）、「ラブリーペンギン」（㈱トーゴ）、「ユーフォー・キャッチャー」（セガ社）。

ロングラン賞＝「チビロボ」「銀河鉄道」（信水貿易㈱）。これらの機械に関しては二月の通常総会（二月十四日）で表彰することになっている。

なお同組合では青少年健全育成のための活発な活動を展開しており、国民会議内に設置された青少年育成基金に対し十二月二十六日に十万円寄付している。

ファミコン論議

大レ協1月例会で盛んに

新年会には関係者ら60名出席

大阪レジャー機器㈿（事務局大阪市天王寺区、峯久理事長）では一月十六日、大阪・難波の敦煌にて一月例会を開き、家庭用「ファミコン」の業務用への営業使用に関してさまざまに論議した。また同例会に引続き新年会を開き、これに関係業者ら約六十名が参集した。

同例会では〃全国連合会〃第二回理事会（一月七日）が開かれた報告のほか、主に次のような論議を行なった。

①任天堂「ファミコン」を業務用に転用した営業が府下でも行なわれていることが報告され、これら「ファミコン」営業に関しては慎重に対処していかなければならないことが確認された。またこれに関連して「ファミコン」を上回る新しいゲームやソフトの開発が求められる、などの意見が出された。②韓国のコピー問題について各種情報を持ち寄り互いに論議した。③最近のメーカー新製品について情報交換を行なった。

引続き開かれた新年会では、冒頭峯理事長が挨拶に立ち「大レ協も設立以来、満八年を迎えようとしている。昨年は新風営法により苦難の一年間だった。今年が業界にとって本当の正念場だと思う。今後はOAOの活動をさらに援助するとともに、地域社会の活動にも参加していきたい」と述べた。

また来ひんとして出席したOAOの梅原靖三会長は、業界の健全化を目指して同組合が活発な活動を展開しているとし、「今後ともAOUやOAOの活動に対してより一層の協力をお願いする」と述べた。同新年会は同組合員相互の親睦をより深めるとともに、メーカーなどとの歓談の場として終始なごやかに進められた。

新施設建設着工

東京ディズニーランドで

「ビッグサンダー・マウンテン」

東京ディズニーランド（千葉県浦安市、㈱オリエンタルランド経営、TDL）では、新アトラクション「ビッグサンダー・マウンテン」を設置すべく、八七年夏オープンを目指してこのほど同アトラクションの建設工事に着手した。これが完成すると、TDLでは三十四番目のアトラクションとなる。

新設される「ビッグサンダー・マウンテン」は、アメリカ西部開拓時代をテーマにしたジェットコースターだが、乗客はスピード感だけでなく、西部開拓時代の雰囲気も楽しめるのが特徴。同機は当時の鉱山列車そのままのデザインになっており、ゴールドラッシュの夢が去った後の廃坑の中や岩山の間をくぐり抜けて、最後に山のふもとの町に戻るというコース設定。その途中にはコヨーテのいる谷や岩の割れ目から飛び出してくるコウモリ、坑道に閉じ込められそうになる巨大な落石など、さまざまな演出が用意されている。列車は無人機関車一両に六人乗り客車五両を連結し、定員は三十名。コース全長は九百八十㍍で、所要時間は三分間。TDLのウエスタンランド内に設置される。

なお同アトラクションは米国ディズニーランド（カリフォルニア州）で一九七九年に、ウォルトディズニーワールド（フロリダ州）で八〇年にそれぞれ新設され人気を博しているものだが、後者は前者よりも少し大きく、新技術も採用され、雨にも強いとのこと。TDLではディズニーワールド（マジックキングダム）型を採用、工夫を加えるとのこと。

米国の「ビッグサンダー・マウンテン」のようす ©Walt Disney Productions

特許・実用新案出願公告・公開

（1月19日～31日）

特許庁に出願された特許および実用新案の公告ないし公開の最新分で、AM業界関連のものは次のとおり。記事内容は、公告／公開の日付、発明／考案の名称、出願人、公告／公開番号、出願番号の順に掲載。なお(請)は審査請求のあったものを示している。具体的な内容については、各地の発明協会などにお問い合わせ下さい。

実用新案出願公告

一月二十八日付＝「ゲーム機の操作装置」、小笠原並彦（栃木）、61－2625、54－106074。

特許出願公開

一月二十四日付＝「手持型ゲーム装置」、任天堂㈱（京都）、61－16775、59－137642。「格闘技ゲーム装置」、カシオ計算機㈱（東京）、61－16776、59－137824。同、61－16777、59－137825。

一月二十九日付＝「コンピューター入力用マット」、御喜訊（東京）、61－20576、59－141486。

実用新案出願公開

一月三十日付＝「電子ゲーム装置」、カシオ計算機㈱（東京）、61－16192、59－99605。「格闘技ゲーム装置」、同、61－16193、59－100460。同、61－16194、59－100461。

中西昭雄夫妻媒酌で八尾肇氏の結婚披露

京都府健全娯楽業協会の八尾嘉宥会長（オーケー興産㈱社長）の長男・肇氏が、勤務先の㈱タイトー・名古屋営業所に勤務していた中西一恵さんとめでたく結婚にゴールイン。一月十八日、京都タワーホテルで、タイトーの取締役相談役である中西昭雄夫妻が仲人となって結婚式、披露宴の運びとなった（中西一恵さんは中西仁司氏の長女。中西姓が偶然重った）。

披露宴は華やかに進められ、両家親族らとともにAM業界関係者が多数出席した。その主な出席者は次のとおり。内田博氏、梅原靖三氏、岡田稔氏、加藤克彦氏、川楠俊太郎氏、玉村勝美氏、早見儀信氏、三森茂樹氏。

新郎の肇氏（写真中央）と新婦の一恵さん。結婚披露宴会場前で左側は八尾嘉宥夫妻、そして仲人の中西昭雄夫妻

論潮

英国と日本

三年ぶりに見た英国ATEは、全体の規模こそ国際的だったがゲーム機、遊園施設のいずれもが、アミューズメントの技術革新という面では日米に依存しているだけで、英国の中からの進歩性はほとんど見かけられない。

筆者は十年前から毎年ATEを訪れ、TVゲームブームによる高揚とその後の低迷ぶりを見てきたことになるが、過去二年は英国市場の低迷と日本の差し迫った新風営法問題で行かなかった。三年ぶりに見た英国業界のあり方には改めて失望した。それでなくとも、ふだん日本のAM業界のなかで失望させられることは少なくないのである。日本で失望させられることはとりあえず置くとして、なんとまあ英国の業界は日米の業界に依存しているのか、とあきれ果てる。

この点で、少なくとも日本は世界的に見て、まだまだAM技術開発に意欲的であり、その優秀さは決して失望させないばかりか、私たちを元気づけてくれる。

米国の場合は事情が複雑だが、日本ではできないものが米国で開発されるというケースが過去にも多く、日本の業界にとって大きな励みになってきている。日米両国の業界ベースの交流はこれまでも長く、また今後も発展していくことだろう。

韓国やイタリアなどめざましい発展途上にある国や、めざましくない国まで、いわゆる発展途上国の追い上げに関係なく、世界中の人びとに明るい楽しさを提供するAM機の開発を続けることが、日米の業界に求められていると言える。

英国の業界がだめな点は、単にギャンブル市場に押されているからではなく、こうしたAM機の創造的開発に意欲的でないということにある。その原因は、なにも自分たちが開発しなくとも日米の業界が開発したAM機を導入、オペレーションすればいいという安易さにある、と考えられる。

オペレーションは機械さえ良ければ、これほど楽なものはないのかも知れない。そういう考えからは進歩も前進もない。

警察庁に陳情書

プライズ機の景品値上げ求め

1月17日SC遊園、23日は連合会

全日本アミューズメントマシン・オペレーター連合会（事務局東京、中西昭雄会長、AOU）は一月二十三日付で、また日本SC遊園協会（事務局東京、内田博会長、NSA）は一月十七日付で、それぞれいわゆるプライズマシンの景品などをめぐる陳情書を警察庁に提出したことを、このほど明らかにした。

これら陳情の内容は次のとおり（AOU提出分。NSAの「プライズゲーム機の景品について」陳情文は、ほぼ同文につき省略した——編集部）。

景品提供の遊技は風営七号営業との関連など、慎重な取扱いが望まれる大変やっかいな問題であるが、両協会とも景品額の値上げを軸に要求しており、結果が注目される。

◎ 一月二十三日付AOU・中西会長から警察庁保安部防犯課・石瀬博課長あて陳情書

プライズゲーム機の景品価格上限の引上げについて（陳情）

プライズゲーム機で提供する景品は、昭和五十年当時のご指導により市販価格九十円以内とされています。その後の一般物価の上昇により、この価格では提供する景品がごく限られたものに限定されてしまいました。今日ではこの上限価格をある程度上げても、射幸心をそそるおそれは無くなっていると考えられます。さらに、デパート等の場所以外、例えば街中の独立店舗であるゲームセンターにこの種の機械を設置し営業することを認めない所轄署もあり、同様の八号営業であるのに取扱に均等を欠くとの見方があります。

以上のことから、次の様にして頂きたく陳情いたします。

1 景品価格の上限を市販価格二百円とする。

2 設置場所を限定しない。

3 一回のゲーム料金の限定はしない。

以上

ハワイ2組決定

カプコン、謝恩セール3回目

応募約3500枚、成果挙げ終了

㈱カプコン（本社大阪、辻本憲三社長）では「85下半期謝恩プレゼントセール」を実施し、このほどその結果を発表した。

これは同社が同社製品の購入者に感謝の意を表わすという趣旨で、昨年七月一日から十二月末までの半年間に同社製品を購入した業者の中から抽選により、海外旅行や景品をプレゼントするというもの。同謝恩セールは同社が五十九年後半から実施しており、今回で三回目となる。

実施方法は同社全製品を対象として一台につき一枚の同セール「応募カード」を添付、そして購入業者により所定事項が記入され一月十日までに同社へ郵送されてきた同カードにて抽選するというもの。抽選は一月二十七日、アミューズメント通信社にて無作為抽出により厳正に行なわれ、合計三百十名の当選者が決まった。

海外旅行招待は前回と同様、オペレーターとそのオペレーターへ同社製品を供給したディストリビューターとを一組のペアーとし、まずハワイ旅行に㈲ベスト商会（名古屋）と㈱総商（愛知）、㈲淀企業（大阪）とパサディナインターナショナル㈱（大阪）の二組四名が当選。またグアム島旅行には三永商事（神奈川）とコロン（東京）、などの三組六名が招待されることになった。そして任天堂「ファミリーコンピュータ」と同カートリッジのカプコン「1942」のセットが、㈱ヘッド企画（大阪）をはじめ計三百名にプレゼントされることになった（詳しくは本紙掲載の同社広告にて発表）。

なお同社では、これまでの三回にわたる〃謝恩セール〃でほぼ目的を達したことから、これまで多数応募したオペレーターらに感謝するとともに、この三回目でひとまず休止する、としている。

テクノス本社移転

技術・開発部門は従来どおり

TVゲーム機メーカーの㈱テクノスジャパン（本社東京、滝邦夫社長）では、このほど、営業部門を担当する子会社のテクノスジャパン販売㈱（同社長）とともに、同社の事実上の本社を移転し、一月二十四日から新本社で業務を開始した。

これは同社の業務拡張に伴なうもので、これまでの本社から業務部、管理部と、営業部門を担当するテクノスジャパン販売を移転、旧本社には開発部、技術部が残り業務を続けている。新本社などの所在地などは次のとおり。

㈱テクノスジャパン、テクノスジャパン販売㈱＝東京都新宿区西新宿六の十一の三、西新宿KBプラザ一三〇八、☎三四六－一七九三。

㈱テクノスジャパン・開発部、技術部＝東京都新宿区西新宿六の五の二十七、大黒屋ビル、☎三四二－〇二九一（従来どおり）。

事務所移転

㈱サクセス＝東京都渋谷区恵美須南一の二十一の十八、円山ビル、☎七九一－二八二〇、吉成隆杜社長。

㈱日高商会＝富山県高岡市問屋町九、☎（〇七六六）二四－三五五五、高木賢三社長。

㈱エム・アイ・ピー＝大阪府吹田市川岸町十一の一、☎（〇六）三八二－一四〇〇、伊藤博則社長。

ATE '86 ★ ATE '86 ★ ATE '86 ★ ATE '86 ★ ATE '86

日米AM市場とかけ離れた英国

AWP(フルーツ)機主役 さらにSWP機まで登場

AMビデオ(TV)ゲーム機がアミューズメント・ビジネスに果した役割は大きく、また将来においても中心的な役割りを演じ続けるだろう。このことは、日米を中心としたAM機ビジネスを見わたした場合、あまりにも明らかなように思われる。しかし英国市場では、こういう理くつは通らないのである。

過去においていくつかの飛躍的発達の機会を得た英国市場で、TVゲーム機分野は無断コピーとギャンブル化の役に立ったものの、結局AM機としては着実な発達を示したとは言い難い。同じヨーロッパでも、西ドイツではTVゲーム機、フリッパーなどのAM機ビジネスはそれなりに着実に発達してきているのに、英国ではなぜそうなのか。

TVゲーム機の開発、製造は日米が主役で、フリッパーは米国ということになる。従って、輸入に頼らねばならないということになるが、それは英国に限らず西独でも同じはずである。もうひとつの大きな理由として、許可制のギャンブル機市場との関連があるが、この点からも英国と西ドイツではそんなに大きな差は見つけ難い。むしろその差は国民性にあるのではないか、と思われる。実際ギャンブル好きという点では、英国人は世界でもかなり有名なほうである。なんでもギャンブル化してしまうし、ギャンブルの形態もさまざまである。この観点からすると、英国人は純粋な遊びしか提供しないAM機やAMビジネスを、結局のところ理解し難いのではないか。プレイヤーもオペレーターもそうであれば、輸入業者やディストリビューターもそういう傾向になじむしかないようである。しかし、それでもAM機やAMビジネスにまったく期待していないわけではない。

AMでないAM

ロンドン市内中心地のゲームセンターの例では、三年前からすると全体の設置面積が半分になり、その上でギャンブル機とAM機の割合いは半々から八対二程度になっていた。「かつてのTV機ブームは望むべくもない。必要なゲームを細々と供給しているにすぎない」とは、現地AM業者の偽らざる言い分である。

英国で開かれるATEがヨーロッパ市場にとって〝第一の窓〟になっているのは、ただそこが米国と同じ英語圏であるからだが、ATEより内容的に見てはるかに活発な西独IMAでは英語が通じ難く(十人のうち二人ぐらいが通じる)、いずれにせよヨーロッパ市場へのアプローチは容易ではない。

ATEでは小型のゲーム機、乗物機から大型の遊園施設まで出品披露されるが、伝統的にギャンブル機が多い。うち主役となっているのは、許可制のAWP(アミューズメント・ウィズ・プライズ)機である。語感からすれば日本のプライズマシン(ごく少額の菓子類を払い出すにすぎないアーケードゲーム機)と同じように思われるかも知れないが、AWP機は現金を投入して絵柄などが揃えば現金が払い出されるというギャンブル機である。英国人にすればプライズとは現金であり、アミューズメントとは娯楽の中でもギャンブルを指していることになる。

最近では、もっとひどい例が出ている。TVクイズゲーム機などで正解を出し続けると十ポンド(約三千五百円)の現金を払い出す、というもので、これは技術介入(スキル)があるから当然この程度まで許される、とされている。この種のゲーム機はSWP(スキル・ウィズ・プライズ)機と呼ばれている。プレイヤーが賢く、上手であれば一ゲーム二十ペンス(約七十円)で最高十ポンド手に入れることができる——というわけだが、プレイヤーが利益を上げるようではゲーム機のオペレーターは当然やっていけないので、結局プレイヤーが利益を上げないようなゲームソフトとなってくる。

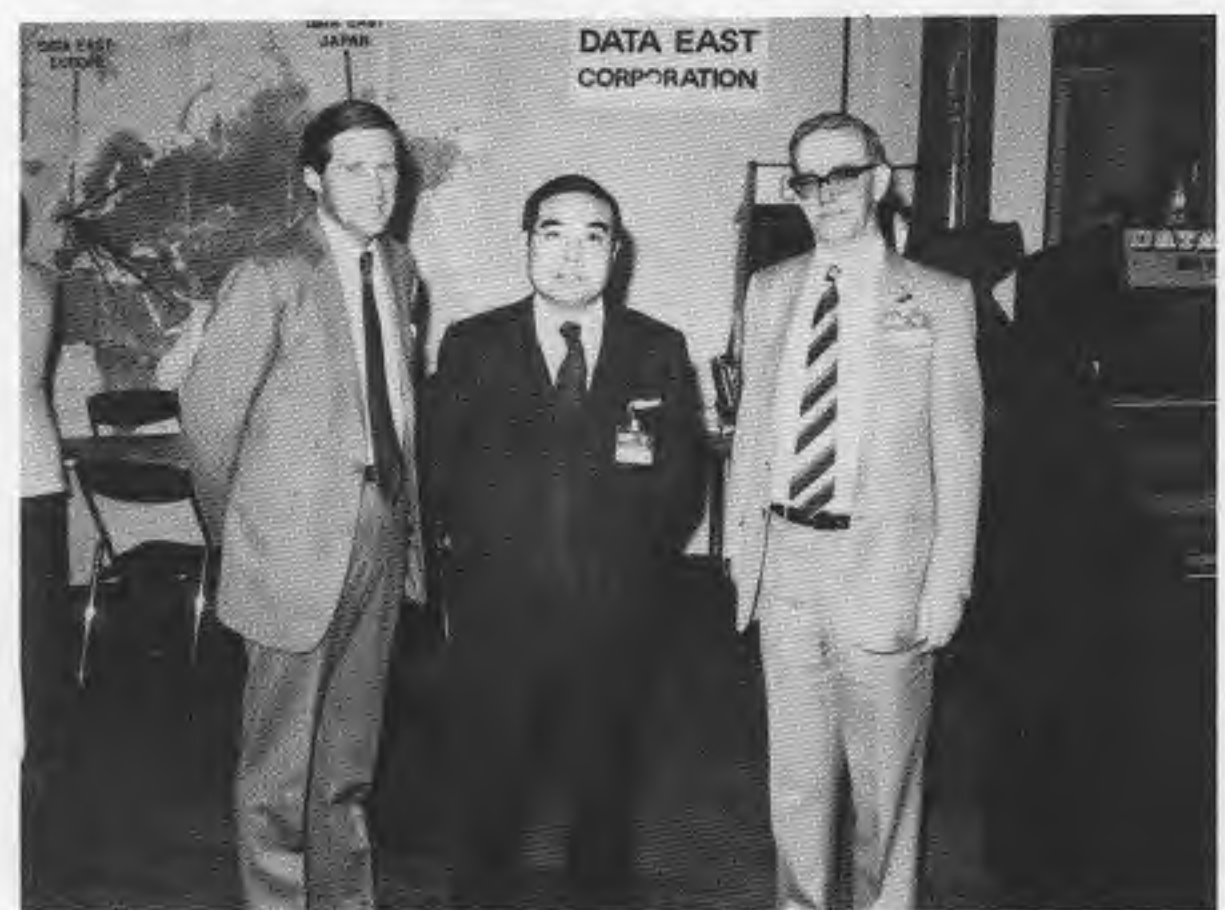
英国ではすでに一万台も出荷されているほど人気があるTVクイズ機については、こうしたペイアウト式があるからだということで、かなり納得できる。しかしSWP機で十ポンドも払い出してよい、というのはいかがなものであろうか。遊戯自体だけを楽しみ見返りを求めないという本来のAM機からすれば、ペイアウト式クイズ機のようなSWP機もギャンブル機だ、と言わざるを得ないのではないだろうか。

まだましな日米

ギャンブル化と同様、従来英国市場を混乱させてきた無断コピーの問題は、少なくとも表面的には鎮静化しているように見える。しかし、裏に回わればコピー品の流入が激しく、これがAMTV機の流通秩序を絶えず脅かしていることになる。それでなくとも、TVゲーム機のPC基板は各ディストリビューターの間をたらい回しのように巡っていく、というのが伝統的な市場だから、コピー品退治は容易ではない。

優秀な日米のAMTVゲーム機が輸入されることで、もっと英国市場はよくなるはずだったが、その場しのぎの適当な商売をしていると、このようになるという典型的な見本である。世界各国で同様の例を見出すことは十分に可能である。こうして見ると、新風営法で規制されている日本の市場や、アタリ社を除いてメーカーが危機に陥っている米国市場などは、まだましだ、と言うことができる。

しかしそれでも伝統的国際AMショーであるATEには、主催地英国以外からも出展(その多くはヨーロッパ各国)、また世界中からいろいろな人がやってくる。その中には優秀なAM機を見出そうとする人も少なくないが、反面AM機でないギャンブル機にのみ関心を示す人びともいる。国際的な催しならばなおさら、将来AM機はどうなるのかを示すものでなければならないが、そういう努力は日米のメーカーに依存しているようだ。

アタリゲームズ社の小間にて(左から)アタリ社ブレイク執行副社長、JAMMA日南専務、アタリ社の中島社長

英国のデータイースト・ヨーロッパ社の小間で(左から)米国デコ社ロイド社長、福田社長、英国デコ社プライド社長、

英国エレクトロコイン社の小間にて(左から)アイレム販売の橋本マネージャー、笹谷次長、データイーストの横山部長、アイレム販売の高嶋由之社長、モデル嬢、エレクトロコイン社スタジーデス社長

ATE '86 ★ ATE '86 ★ ATE '86

英国ジョイランド社の小間にて(左から)辰巳電子の辰巳社長、ジョイランドのスタインバーグ社長、タイトーの三枝部長。右側はジョイランドが組立てた小型の「バギーボーイ」

2階から見たATE会場の一部。AWP機の出品が大部分を占めている

英国コインコントロールズ社の小間にて(左から)同社新製品「センチネル」を手にする同社ペリス社長、旭精工の安部社長

謎が深まる業務用「スーパーマリオ」

タイトー、セガ社など新ゲーム発表

デイスレジャー社の小間で、エレクトロコイン社のアップライト・キャビネットに入っている任天堂製・業務用ＴＶゲーム機「スーパー・マリオブラザーズ」。プロトタイプで、ＰＣ基板で出荷予定とされていた

ジョイランドＡＭ社の小型キャビネットによる辰巳電子の「バギーボーイ」。小型でも迫力は同じだ

ギャンブルと無縁のアミューズメント・ゲーム機となると、ＴＶゲーム機が主役である。ＡＴＥでは、すでに日本や米国で発表ないし発売されているものが多く、ひどい例では二年ほど前のものが新製品らしく出品されており、当惑させられる。それほど英国市場は悪いということになる。

しかしそれでもＡＴＥでまったく初めて発表されるＴＶゲーム機が、これまでにもあったし、今回もあった。まったく新しい、というのを〝ブランド・ニュー〟というが、完成品でない〝プロトタイプ〟もあり、よく注意する必要がある。日本のメーカー開発品では主として次の新製品が目立った。任天堂の業務用「スーパー・マリオブラザーズ」は、プロトタイプで基板発売としてデイスレジャー社から出品された。周辺の話を総合すると、欧米市場向けに出荷準備が進んでいる（基板でなくＶＳシステムか）ということになるが、日本の任天堂はこれらについてコメントを差し控えている。業務用では操作盤がレバーと二つボタンなので、「ファミコン」版ばかりしていると、確かに八パターンまで行けるが操作になじむのに少し時間がかかる。ゲームとしては好収益が期待できるいい内容なので、なぜ業務用を日本で発売しないのか、と思うが、任天堂から答は返ってこない。

写真上はエレクトロコイン社にてアイレムの「バトルバード」。下はデイスレジャー社の小間でのセガ社「ハングオン」のようす

セガ社システム16

セガ社からの新ゲームは、システム16シリーズの「ファンタジー・ゾーン」「スラップ・シューター」。いずれもキメ細かいグラフィックとゲーム性が注目される。同社ではこれらをシリーズ化しており、オペレーターの便宜を十分考慮していると言える。同社から欧州市場へ本格的に進出した「ハングオン」シットダウン、「スペース・ハリアー」ローリングタイプはかなり注目された。

タイトーからは新製品「ハレーズ・コメット」と「バトルレーン」。ハレーすい星という話題をゲームに採用していくなど、さすがにタイトーだと思われる。これらはいずれも日本でその後新発売となった。ジャレコの新ゲーム「アーガス」は長らく待たれていたもの。

《アミューズメントＴＶゲーム機》

英国タイテル社の小間の２階で、同社のマイケル・グリーン氏（左）とデビット・コーレン社長

英国コナミ社の小間にて新ゲームをバックに同社の平岡賢司社長（左）とリチャード・ダン氏

デイスレジャー社の小間にて（左から）テクモの赤石課長、デイスレジャーのデイス社長、ＡＭ通信社の赤木社主

宇宙戦争をテーマにしたもので、ＡＴＥ後日本で新発売となった。

コナミ工業の新製品は「ジェイル・ブレイク」と「アイアン・ホース」。ゲームコンセプトは類似しており、前者の場合は集団で脱走した囚人を警官が迎え撃ち、後者の場合は列車強盗団をやっつけていくというもので、武器を使いわけできるという点も同様。日本では三月上旬発売の見込みである。

アイレムは国内でも発表した３Ｄ「バトルバード」、「スペランカー」を発表。テクモ（旧テーカン）も同様に「ワールドカップ」スタンドアップを発表した。「バトルバード」は立体ＴＶゲームで注目され、「ワールドカップ」は欧州に特にサッカーファンが多いことから好評を博した。

日本製が大部分

データイーストの新ゲーム「ウエスタン・エキスプレス」は「エキスプレス・レイダー」の名で発表された。同ゲームも期待されているもので、その後国内で発売へと進められている。辰巳電子の「バギーボーイ」は英国ではジョイランドＡＭ社が独占的販売権を持ち、その上で14インチモニターの小型版を組立てて成功させた。以上のほか日本のＴＶゲームでは日本物産「ギャリバン」、カプコン「セクションＺ」、新日本企画「エーリアン・ミッション（ＡＳＯ）」など数多く、エレクトロコイン社、デイスレジャー社、ジョイランドＡＭ社、タイテル社などから出品された。

セガ社「ファンタジーゾーン」

コナミ工業「ジェイル・ブレイク」

コナミ工業「アイアン・ホース」

ガントレット独走

米国のメーカーからもほぼ同様であるが、大ヒット機「ガントレット」を持つアタリ・ゲームズ社は、システムⅠ・Ⅱのゲームを加え、終始ゆったりと出展、ナムコのアーケード機「ロボサッカー」も出品していた。バリー社系ではＴＶゲーム機はもっぱら、バリー・センテ社によっている（ミッドウェー社はほとんど活動を停止している）。センテ社のゲーム機はＡＭＯＡ85で発表ずみのものばかりだが、足踏み操作の「ストンピン」が相変らず注目されている（このゲームはスポーツ性があり、日本にも導入されていいと思う）。16ビットＣＰＵをベースにした米国のソフトハウス、エンタテイメントサイエンス社「ターボサブ」がアタリ社のコックピットに入っていた（プロトタイプ）が、こういうのはどうなるのだろう（デイスレジャー）。こういう例は日本のゲームソフトでも使用例があり、ほとんど説明できない。

〝プロトタイプ〟については、まずカタログなど一切の資料がない。それ以外の新ゲーム（発表済みのものを含めて）でもカタログのあるものはごくわずかである。この点では、日米のショーとはわけがちがう。

米国製のＴＶゲームでは、結局のところ以上で尽きてしまう。米国メーカーは、アタリ社とセンテ社ぐらいで他のメーカーはどこへ行ったのか、と不安になる。米国市場の影響はこんなところにまで及んできているのである。ＡＭＴＶ機に関して、米国ではアタリ社に依存し、あとはすべて日本のメーカーに依存するという状態が続くとすれば、これはかなり偏っている、と言える。

流行のクイズ機

ＴＶゲームでは米国製や英国製の〝トリビアゲーム（つまりクイズ）機〟があり、これがけっこう英国市場を賑わせている。しかし、英国ではクイズさえもギャンブルにしてしまうので、これは純粋のＡＭ機とは言えない。もちろんペイアウト式でないＴＶクイズ機もあることはある。だが機械が直接ペイアウトしなくとも、オペレーターがペイアウトすれば同じことである。全体の流れからすれば、クイズ機はペイアウト式へと流れつつあり、せっかくのＡＭビジネスを、わけのわからないものに仕立てつつある、と言うことができる。

四、五年前のＡＴＥはＴＶゲームブームで大いに沸いた。その後コピーとギャンブル化で市場は小さくなった。その反省はまだないように見える。

Amusement Trades Exhibition 1986 Exhibitors List

Abloy Locking Devices Ltd...FK12
Academy Signs Ltd...HH1,2,3
Ace Coin Equipment Ltd...BD1
Advanced Technics & Systmes Ltd...CG8
Amusement Business...BF2,3
Amutec...FF7,8
Anagram International Inc...FF1
Anglo Amusement Industries Ltd...FK1,2
Aristocrat (UK) Ltd...EE1,2,9,10
A.R.M. (UK) LTD...W9,11,11a
Associated Leisure Sales Ltd...CE2
Atari Games...BC1-10
Atlas Leisure Corporation...EG2
B.C.E. (Distributors) Ltd...BD2
B.W.B. Commodities Ltd...DE6,7
Bafco Ltd...GG10
Barcrest Ltd...DF4
Bell-Fruit Mfg. Co. Ltd...DG1,2,3,4,7,8,9,10
Th. Bergmann & Co...GG11,12
Bingo Association of Great Britain...BF8
Bounceabouts C Leisure...W7
Brinkleisure Ltd...W12,13
British Amusement Catering Trades Association...BF9,10
Edward Brookş & Co...GG14
BSS Computer Systems...HJ6
C.T. Leisure Ltd...EJ1-5
Cam (Lock Distribution) Ltd...CG2
Chemsearch...EJ6,7
Chicago Automatic...EJ10
J.M. Clarke (Electrical Engineers) Ltd...FF9
Clayhall Trading Co Ltd...FF10
Clubmaster (S Wales) Ltd...CG5
Coin Controls Ltd...EG1
Coinmaster Manufacturing Ltd...CC5,6,7,8
Colston Automatics Ltd...FK10
Comax Trading Co...HH17
Continental Balloons Ltd...FF3
Continental Coin Machines Ltd...EH1,2
Control Model Systems Ltd...J6
Cornpoppers Ltd...FH1
Crompton Machine Co Ltd...CC1,2,11,12
Crown Scale Ltd...EH7
Data East Europe Ltd...BF1
David Mercer Inc...BE6
Deith Leisure Plc...BB1-10
Direct Machine Distributors Ltd...BD3
Dotto...FN1-J0,
ECMS (Computers) Ltd...CF10
Electrocoin Automatics Ltd...AA3-7
Emiliana Luna Park...EE6
K.A. Emmett & Sons Ltd...W9,11
Erasa...BE3
Eurocoin Ltd...DE9,10
Europa Coin...FK11
Eurounion Ltd...J9
Fort Knox Safes...HH13
Free Enterprise Games...CG1
G.B. Cutlery Co Ltd...W2
Glendale Automatics Ltd...EG3
Golding Leisure Design...DH4
Hantarex (UK) Ltd...DD10,11,12
Harper Signs Ltd...DE1
Hazel Grove Music Co Ltd...CE4
Hornig International...W14
ICC Machines...EG1
Idees Loisirs S.A...W3
Imagine Transfers Ltd...HH10,11
Italrides Srl...FG3,4,5,6,7,8
J.M. Kiddie Rides...FG10
J.P. Leisure Ltd...CF6
J.P.M. (Automatic Machines) Ltd...EF1-8
Johnston Products Co...FF2
Joyland Amusements (NI) Ltd...CD1,2,3,8,9,10
K.W. Systems...HH8,9
Kando/Bob Hunt Novelty Vending...GG17
Kentucky Derby Ltd...W8,J10
Kiddie Rides (UK) Ltd...HJ4,5
Kimble Ireland Ltd...DH12
Konami Ltd...DF1
Ladbroke Machine Services...DH5,6
Laserdisc Technologies Inc...EH8
Leisure Engineering Amusement Rides...W6
Harry Levy Amusement Contractors Ltd...BE4,5
Lightning Distribution Ltd/Laren For Music...GG8,9
M.A.C.S.A....BE1,2,9,10
M.D.M. Leisure Ltd...HJ2,3
M.K.C. Designs...FH11,12
The McNally Design Group Ltd...EH5,6
Mam Inn Play Sales...CF8,9
J.E.A. Manning & Sons International...FM1,2,7,8, W6
Manor Matics (Manufacturing) Ltd...DH8,9,10
Mars Electronics...CD4,5,6,7
Maygay Machines Ltd...DF3
Metro Products...J3
R.G. Mitchell Ltd...J4
Mitronics Ltd...HJ1
Monarch Automatics...DE2
Music Hire Group Sales...DF2
Roger Newborough...J8
New Games PVBA...CG6
Noraut Ltd...AA1
P.C.S. Remote Controlled Models Ltd...DE3,4
P.W.S. Manufacturing Ltd...W4
Pan Amusement Products Ltd...W1
Pheonix Automaten Italiana...EE3
Playtime Distributing Co Inc...CG7
Pleasure & Leisure Inflatables Ltd...W5
Powells Automatics...FL11,12
Premier Leisure (Pool) Ltd...CG3,4,5,9,10
Project Coin Machines Ltd...CF3
Raha-automaattiyhdistys...DH1,2,3
Reaction Electronics Ltd...CF4,5
S.A. Gaston Reverchon...FL7
Robinson Partners Ltd...FF5
The Rodstock Group...DG5,6
Rubens Commercial Estate Agents...FG1
S & W Amusement Sales...W5a
Samson Novelty Co Ltd...FF4
SCA Systems Ltd...EE7,8
Scan Coin-Omser (UK) Ltd...GG6,7
Scott Tod Dev. Ltd...HH15
Sculptureworld...FG4,5,J2
Sega Europe Ltd...GG1,2
Sellmatic Oy...DE5
Philip Shefras Spares...DD4,5,6
Silicon Ireland Ltd...FJ3,10
The Smiling Lion Company...J7
Smith Novelty Vending Ltd...FF6
Sonic Game Sales...CF7
Sortronic...FK3
Soto Sound Ltd...DE8
Sound Leisure Ltd...GG4,5
Spilsby Amusement Machines...FH4
Standard Coin Counting Co Ltd...HH16
Starpoint Electrics Ltd...BF4,5,6,7
Status Games (UK) Ltd...BE7,8
Subelectro Trident Games...CF1,2
Supercar Leisure Ltd...FL6
Suzo Trading Company Ltd...CG12
Taitel Holdings Ltd...CE3
Terropol Ltd...CC3,4,9,10
Thomas Automatics Co Ltd...CE1
Edward Thompson Group...FJ1,2,11,12
Toolrange Ltd...FH2
Tornado Model Products Ltd...EH3,4
Tradematic Gesellschaft...EE5
The United Distributing Co (Coin Machine Sales) Ltd...HH4,5,6
Valco Automatenbauw BV...J1
Vekoma International BV...FM3,4,5,6
Video Fruit Services Ltd...DD1,2,3
Whittaker Bros. (Amusement Rides) Ltd...J5
Wicksteed Leisure...DH7
Wico Corporation...DD7,8
World's Fair Ltd...AA2
WSG Operating Co Ltd...HJ8
A Zamperla Srl...FK5,6,7,8

ATE '86 ★ ATE '86 ★ ATE '86 ★ ATE '86 ★ ATE '86

新味欠く乗物関係

ゲーム機のギャンブル化の影響か 一方のコインメカでは新製品発表

TVゲーム機以外のアーケードゲームでは、フリッパーがいくつかあるがATEより西独IMAで発表されたものが多いので、ここでは省略する。それほどATEではフリッパーは軽く見られている、ということだ。なおフリッパーではないが、米国プリミア社の、メカ式の二人用バスケットボールゲーム機「フープズ」がジョイランド社で出品されていた。その他のアーケードゲーム機は、遊園地での多人数式のものがいくつか出品された。

その大部分はこれまで米国IAAPなどで出品されたものだが、うち英国バウンサーポート・レジャー社は「フォジット」を出品、注目された。向うの水槽に浮ぶ花めがけて、手前のカエルをテコで叩き飛ばす、というもので、多人数用と一人用がある。水漕を使い、係員がカエルを元に戻す。

米国クィックシルバー社製のハンマー叩き(力試し)機「パワー・タワー」は米国UAI社が販売している。この特徴はハンマーを投げ降した力を示すメジャーがストロボライトになっており、鋭い音を発する点である(力はデジタル表示)。

米国クィックシルバー社製「パワー・タワー」。米国UAI社が総発売元となっている

オウムの景品出し

乗物関係はキディライド、遊園施設がいくつか出品されたが、IAAPA85から新しいものはなかったようだ。小型乗物機メーカー、MKCデザイン社が新作二点「クマさんとシーソー」、景品つき「ハンプティ・ダンプティ」出品した。後者は子どもが座って、台が回転するだけ(音楽付き)だが、必らず景品が出るというもの。またしても"景品"である。

景品と言えば、呼びかけて硬貨投入後カプセルで景品を出す「オウム」グレンデール社製が人目を引いていた。これはAMの要素を含んだ自動販売機と言える。普及し終えたニワトリに、オウムがとって代ったわけだ。

上の写真はMKC社の小間にて、左端が「ハンプティ・ダンプティ」。下の写真は「オウム・ベンダー」を展開したグレンデール社

このオウム・ベンダーは色彩やかでよくしゃべり、止り木に止ったままよく動き鳴く。そのため人目を引くし、硬貨を入れると必らずカプセルが出てくる。評判は上々で大量に生産するらしい。

ゲーム機、遊園関係のほか、パーツ関係があり、うち英国コインコントロール社はコインメカの新製品「センチテル」を発表して、話題となった。これは四―八種の硬貨の投入に同時的に対応するという画期的なもの。めまぐるしい英国オペレーション市場の需要に応じて、長期間の開発を経て開発された新コインアクセプターで、とくにAWP機、TVゲーム機に向いているとのこと。この分野での新製品は少ないので特に目立っている。

ビデオジュークもあるが省略する。

バウンサーポート社による多人数用の「フォジット」のようす

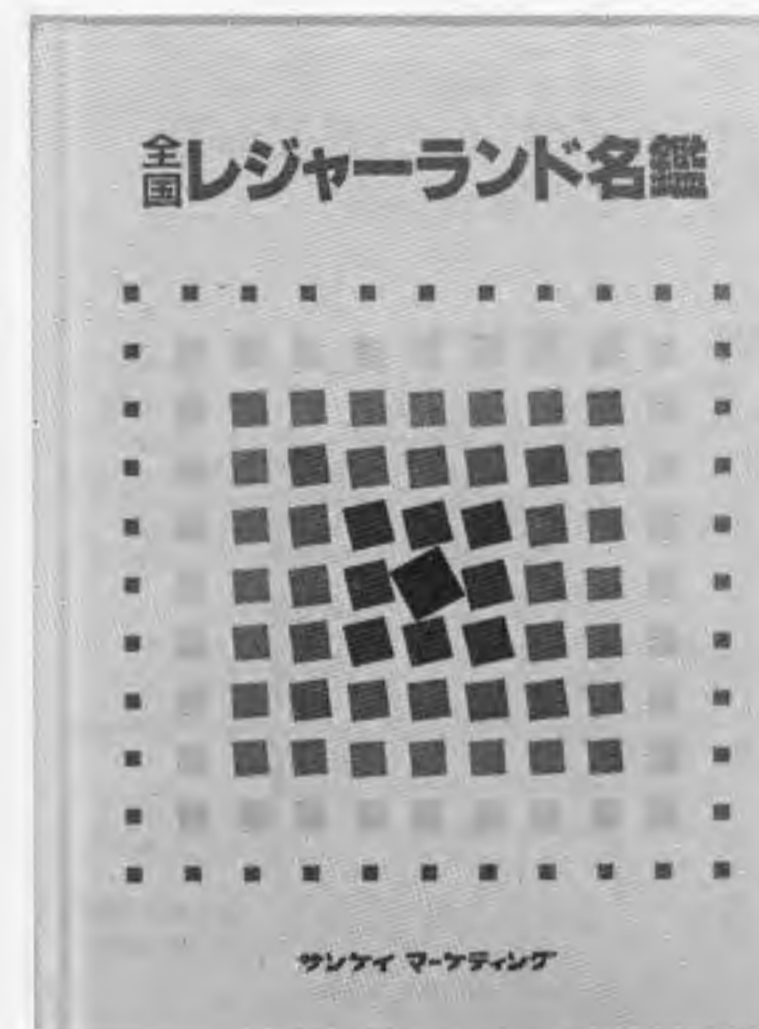
盛んなポーカー機

最後にギャンブル機関係をもう一度整理してみると、最もポピュラーなのがAWP機、続いてSWP機、そして英国式の多人数用ビンゴゲーム機、カジノ用ギャンブル機などに分類される。AWP機は許可制で一プレイ十ペンスで最高三ポンド払い出す(ただし二ポンドまでなら現金、それ以上は再ゲーム用メダル)というスロットマシン。ホールドボタンなどの多機能つきが多い。日本からユニバーサル製「OXO」スロットも出ている。なおペニーフォールなどマネープッシャーもAWPの範囲に入ると解される。これらのAWP機設置店には、未成年者は入場できない。

米国ステータス社の二モニター式ポーカー「ストリップ・カジノ」はシカゴで出品を禁じられたが、ATEでは表彰されており、救いようがない。

本のさわり

サンケイマーケティング発行「全国レジャーランド名鑑」

動植物園も含めて入場者ＴＤＬ首位

「全国レジャーランド名鑑」の表紙

　遊園地やスポーツ施設、動植物園など全国のレジャー施設約三百九十ヵ所の実態調査の結果をまとめた「全国レジャーランド名鑑」が、サンケイ新聞データシステム・マーケティング事業本部（サンケイマーケティング）から一月発行された。同名鑑は国内の遊園地をほぼカバーしており、その経営実態の現況を知るうえでの資料としての価値は大きい。

　サンケイマーケティングでは五十八年に同名の書を発行しており、今回はその初版を一新したもので「（初版の）改訂版としてレジャーランドの掲載件数を大幅に増やすとともに、情報内容の充実を図った」としている。

　初版は東京ディズニーランドのオープンを機に当時を〝レジャーランド産業界の変革の年〟ととらえて編集され、約二百七十ヶ所のレジャーランドを掲載していたが、どういうわけか既存の主な遊園地十数ヵ所が収録されていなかった。今回はさまざまな社会的背景からレジャーランドが〝転換期〟にあるという視点から編集され、収録範囲を広げて主な遊園地を網羅し、データ資料も加えられて充実した内容となっている。総ページ数も約十ページ増え、装丁も初版のペーパーバックからハードカバーになり一新している。

　内容については第一部＝総論、第二部＝レジャーランド個別動向編（事業所別実態）、第三部＝集計編、第四部＝資料編と全体が四部構成になっている。

　第一部の総論では、レジャー産業を取り巻く環境に触れ、日本人の余暇活動の実態をさまざまな統計を引用しながら分析。そのうえで東京ディズニーランド（ＴＤＬ）出現後の遊園地の経営戦略のあり方について述べている。ここではＴＤＬ出現による既存遊園地への影響は計り知れないものがあるが、これを新しい時代への〝動機づけ〟ととらえ、「ＴＤＬは既存の業界から見ると望ましいあり方の一つの目標、モデルであり、競合関係にあっても競争相手ではない」としている。そして今後の既存遊園地にとっての焦点は〝解体と再構築〟にあり、遊園地は他のレジャー施設あるいは他業種、周辺地域の施設などと一体化した機能を持つことが課題だとして、そういう戦略が見られる例として後楽園ゆうえんちの経営実態を大きくとり上げている。またこれと対照的にＴＤＬの現況と経営理念、今後の展望についても詳しく紹介している。

　第二部のレジャーランド個別動向編では、北海道から沖縄まで順に各レジャーランドの概要を掲載。都道府県別に見ると最も掲載件数の多いのは北海道で三十二ヵ所を収録、次に静岡県の二十四ヵ所、兵庫県二十一ヵ所と続き、その他の府県は二十ヵ所以下となっている。この第二部が同名鑑の主要部分で約五百六十ページあり、全体の八割以上を占める。

　第三部の集計編と第四部の資料編は初版にはなかった部分で、集計編では第二部で採り上げたレジャーランドの資本金別や売上高別の分布、売上高、入場者数、客単価、単位面積当たりの売上高ランキングなどの集計表を十五ページにわたって掲載。これらの統計は昨年度（決算）によるものと思われる。それによると売上高ランキングではＴＤＬが二位以下を大きく引き離して断然トップ。二位がナガシマスパーランド、以下遊園地では横浜ドリームランド、姫路セントラルパークと続いている。入場者ランキングではこれもやはりＴＤＬが他を圧倒し、続いて遊園地はとしまえん、宝塚ファミリーランド、ナガシマスパーランド、桐生が岡遊園地、富士急ハイランド、後楽園ゆうえんちが上位を占めている。

　また掲載のレジャーランドの開業年月の一覧もあり、明治七年開業の小城公園から昨年春開業の備北ハイランドパーク、滋賀厚生年金休暇センターまで掲載されている。

　資料編では各レジャーランドの所在地と電話番号一覧、それに遊戯機械メーカー一覧としてＪＡＭＭＡとＪＡＰＥＡの会員名と所在地を載せているが、これは以前のもので現在は会員数など少し違っているところがある。

　なお同名鑑にはＡＭ業者の広告も掲載されている。

　「全国レジャーランド名鑑」はＢ５版約六百七十ページで、一冊四万五千円。問い合わせ先＝サンケイマーケティング、☎（〇三）五七三―七七〇一まで。

“生きている海”完成

米国エプコットセンターで海洋館オープン

世界で最も注目されている未来型の遊園地、米国フロリダにあるディズニー・ワールド内のエプコットセンターに九番目の大型遊園施設「ザ・リビング・シー（生きている海）」が一月十五日オープンし、さらに魅力を増した。同施設はかねてより期待されていただけに、“エプコット人気”に拍車がかかっている。

エプコットセンターはウォルト・ディズニー・ワールド（フロリダ州オーランド）で、「マジックキングダム」「レイクブエナビタ」に続き第三のプロジェクトとして、一九八二年十月にオープンしたもの。入口から見ると前半分が九つのパビリオンからなる「フューチャーワールド（未来世界）」、後半分が各国のパビリオン（現在十ヵ国）からなる「ワールド・ショーケース」の二部構成となっている。うち「未来世界」では、①「宇宙船地球号」、②「エネルギー」、③「エモーションの世界」、④「想像への旅」、⑤「ザ・ランド」、⑥⑦「コミュニコア・東と西」がまず開館、八三年には⑧「ホライズン」、そしてこのほど⑨「ザ・リビング・シー」がオープンとなり、「未来世界」が完成したことになる。

「ザ・リビング・シー」は入口近く、「宇宙船地球号」と「ザ・ランド」の間にあり、長年にわたり建設中だった。なぜ長年建設中だったかというと、地球上で第六番目の大きな海を創り出すためだ、とされている。海水の量は六百万ガロン（約二千三百万リットル）、水槽は直径約六十㍍、水深約八・五㍍という大きなもの。カリブ海のサンゴ礁を再現し、約二千の魚類を含む約四千種の海の生物が生活し、その一角にある海底基地“アルファ”では科学者が海底生活を送りながら研究している。

来場者はこれらの光景を楽しむため、二十人乗りのカプセル式水中エレベーターで海底基地“アルファ”を訪れるほか、水中レストラン（窓ガラスの厚み約二十㌢）で食事を楽しむことができる。

この施設は、従来にないタイプのもので、詳しく説明するときりがないほど。なおオープンに際しては、世界初の水中テープカットが行なわれたとのこと。

ACME開催へ

3月7—9日、シカゴで

日米の有力メーカーら出展予定

米国ACME（アメリカン・コインマシン・エキスポジション）は三月七日から三日間、シカゴ市内のエキスポセンターで開かれるが、一月十四日現在の出展社リストによると五十七社が手続きを終え、まだ増えそうである。しかし、ここ数年間の市場悪化、ACMEに至る過程が影響し、あまり派手な国際AM機ショーにならないのではないか、と見られている。

ACMEはAAMA主催のASIとスカイバード社（プレイメーター発行所）主催のAOEとを合併した、AAMA・スカイバード社の共催によるもの。この共催に至るまで両者の争いは絶えなかったが、昨年十一月に和解、共催が決まったといういきさつがある（本紙第274号既報）。この間米国AM機市場の低迷が続いてきたが、昨年夏ごろから回復の方向となり、とくにアタリゲームズ社「ガントレット」のヒットを軸に勢いが出てきた。しかし他のメーカーの動きはまだ鈍く、本格的回復にもう少し時間がかかりそうである。

こうした事情を背景に急ぎACMEの出展募集が行なわれたことになる。発表された一月十四日現在の出展社リストで、主な米国メーカーと日本のメーカーは次のとおり。アタリゲームズ社、バリー社コインオプ部門、カプコンUSA、データイーストUSA、エキシディ社、ゲームプラン社、グランド・プロダクツ社、米国コナミ社、米国任天堂、プリミア・テクノロジー社、ロムスター社、米国セガ社、タイトー・アメリカ社、テクモ（テーカン）、ウィコ社。

展示会場では初日と二日目の午前十時から正午までがディストリビューターだけの入場、一般入場は正午から午後五時まで。三日目は一般入場のみで午前十時から午後六時まで、となっている。それぞれ午前中は各種セミナーが、展示場近くのポリデイイン・マートプラザで開かれる。

ギャンブル機展

3月4—5日、ラスベガスで

米国ACMEとほぼ同時期に、ラスベガスで国際ギャンブル機展が開かれ、これに日本からシグマゲーム社（真鍋勝紀社長、シグマの現地法人）が出展する。

同ショーの正式名は、インターナショナル・ゲーミング・ビジネス・エキスポジション。今年が三回目で、三月四日と五日、ラスベガスのトロピカーナホテルで開かれる。昨年十一月十五日現在の出展予定では、大部分がバリー・マニュファクチュアリング社など、米国や英国、オーストラリアのメーカーで、周辺機器メーカー、ディストリビューターを合わせ、出展社は約六十社となっている。シグマゲーム社は昨年初めて出展、今回が二回目となる。

ポーカー機禁止へ

ニューヨーク州のバーなど

酒類取締局が新たに規制案提出

米国ニューヨーク州の酒類取締局は、許可を得ている酒類提供飲食店内において（クレジット式その他を問わず）あらゆるポーカーゲーム機の設置営業を禁止するとの規制案を提出した。このポーカー規制案は、一月にも委員会で承認されれば施行される、とのことである。同州では、ポーカー賭博機で検挙された被告が、クレジットを現金化するところを立証できなかったために、控訴審で無罪となったという例もあり、ポーカー賭博には手を焼いてきており、たぶん今回はこの規制案が施行されることになるだろう、と見られている。

同州の隣りのペンシルバニア州では、昨年十月にエリー郡で二百台以上また十一月にはマーサー郡で約七十台のポーカー機が押収されており、これらが話題となっている。ポーカー機による賭博は現金を直接ペイアウトせず、設置店側が巧妙にペイアウトする例が多いもようで、取締り当局も手を焼いているもようである。従って、ポーカーゲーム機自体の設置営業を認めないとするニューヨーク州当局の考えも当然と言うことができる。

お知らせ

「テーカン ワールドカップ」は売上げが高水準で長続きします。このゲームの“面白さ、操作性”を生かし、売上げを上げるために、左記の事項にお気をつけ下さい。

プレイヤーが遊戯中、天板に手が当たらないよう、コントロールパネルを天板より高く取付けて下さい。

図①の取付穴A・Bの2段階に高さの調整ができますので、お手持ちのテーブル筐体に合せて取付けて下さい。

天板の開閉時に天板とコンパネ部が接触しないように取付けて下さい。

図②のCのビス（2ヶ所）をはずし、コンパネ上部を開け、Dのビス（4ヶ所）をはずすと、矢印の方向に2段階に調整できますので、天板の厚さ、及び大きさに合せて接触しないように取付けて下さい。

右の2点を留意して取り付け作業をしていても、なお、コントロールボールが天板より低くなるような筐体への使用はできないのでご了承下さい。

コントロールボールハウジングは交換されましたか。

コントロールボールを激しく回転させる事によって、一部のオペレーターの方の筐体で発生する静電気によりゲーム中の“リセット現象”が起こる場合がありますが、弊社では、静電気発生防止対策済のコントロールボールハウジングを交換させて戴いておりますので、弊社販売部宛ご請求下さい。

昭和六十一年二月

テクモ株式会社
東京都千代田区神田須田町二丁目二番地
電話（〇三）二五六—〇三七一（代表）

話題のマシン

タイトーから「ハレーズ・コメット」基板
彗星の衝突回避
テクノス開発「バトルレーン」基板も

ハレーすい星をテーマにした「ハレーズ・コメット」と、バイクアクションを内容とした「バトルレーン5」の二機種のTVゲーム機が、㈱タイトー（本社東京、末角要次郎社長）からいずれも一月中旬発売となった。

まず「ハレーズ・コメット」は、すい星の姿を装って太陽系を攻撃してくる未知の生命体を阻止するため、プレイヤーは宇宙船にて敵機を撃破した後、すい星の内部に入りその機能を破壊するというストーリー展開で、一つのパターンが宇宙空間とすい星内部の二場面に大きく分かれている。画面は上から下へ流れ、右側にはすい星とプレイヤーとの位置関係が表示されている。操作は八方向レバーと二つのボタンによる。

ゲームは地球から出発し金星、水星、太陽へと進んだ後、冥王星から順に地球へ戻ってくることになっており、各惑星間で次々と画面上部から攻撃してくる敵を撃破していき、下部の惑星を守る。途中でシップ型の爆弾を取れば、ボタンで使用でき、その場面の敵を一掃できる。敵を撃破せずにいると惑星のダメージ度が上がっていく。ダメージが一〇〇％になるか、最後にすい星が惑皇に衝突するか、または宇宙船が一定数撃破されるとゲーム終了だが、飛来する岩を破壊して現われたパーツを取ると、宇宙船が一機増加。基板販売のみでOP価格十二万八千円。

ハレーズコメット

次に「バトルレーン5」だが、これは㈱テクノスジャパンが開発しタイトーに業務用に関してすべての権利を与えたもの。ゲーム内容は、諜報部員がバイクに乗って敵基地に潜入し、検問を突破しながら最後に秘密兵器を破壊するというもの。画面は上から下へスクロールし、ハイウェイやトンネル、橋などを通過して戦車やトラックに乗った敵を撃ち倒す。検問所は四ヵ所で途中で拾ったバズーカで破壊。その後は歩いて基地内に入る。八方向レバーと二つのボタンを操作。三回アウトでゲーム終了だが、一定得点以上で一人追加となる。基板販売のみでOP価格十四万八千円。

バトルレーン　5

3種類のパワーアップを図り
発射と着陸操作
ジャレコから「アーガス」基板

宇宙戦争がテーマのTVゲーム機「アーガス」が、㈱ジャレコ（本社東京、金沢義秋社長）から一月二十日発売となった。

これは宇宙船を四方向レバーで操作し、敵機および地上の基地を破壊しながら進んでいくゲームで、全部で十六パターンある。各パターンごとに宇宙船を滑走路に着陸させるステージがあること、また途中で三種類のパワーアップを図れることなどが特徴。画面背景は上から下へとスクロールし、宇宙船は常に画面中央部を上下に移動するが、左右方向への移動は背景が右または左へスライドするようになっている。

パワーアップするには、地上にある同色のブロックを三個撃破すれば現われる〝スペシャルウェポン〟を取る。ブロックには黄、青、赤の三色があり、黄ブロック三個破壊して同ウェポンを取ると、画面上のすべての敵と弾が消滅し高得点となる。青ブロックの場合は十秒間無敵となり、赤ブロックでは破壊力が二倍になるとともにスピードアップできる。着陸ステージでは、表示される安全速度に合わせて宇宙船の降下速度をコントロールし、着陸成功で高得点。失敗すると爆発するが、一機アウトにはならない。宇宙船が敵に三回撃破されるとゲーム終了だが、一定得点以上で一機追加となる。基板販売のみでOP価格十五万八千円。

アーガス

動物たちと遊ぶ
タスコから新〝ファファア〟遊具

エアーアクション遊具「ファファアサファリパーク」が、タスコ㈱（本社東京、上原義和社長）から発売となっている。

これは丸太による囲いの中にキリン、ゾウ、ライオンがいるというデザインになっており、すべてエアー遊具から成っている。中で跳んだりはねたりできるほか、トンネルになっているゾウとライオンの手足の部分をくぐり抜けたり、キリンの背中に登ったりして遊ぶことができ、従来の同社〝ファファア〟にアスレチック的な要素を加えたもの。同遊具には屋内型と屋外型の二つのタイプがある。いずれも定員二十人で、床は六メートル四方。屋内型は高さ二・六五メートルで、天井はなく、囲いにネットが張ってある。屋内または屋上ロケ用で定価三百九十八万円。屋外型は囲いではなく球形ドームの中に三種の動物を配置したもので、ドームにはコミカルな顔が描かれ、外側にネットが張ってある。高さは七メートルあり定価四百二十万円。

ファファアサファリパーク（屋内型）

話題のマシン

2人用光線銃ゲーム機
ターゲット一新
明昌の「ガンアラモ・パートII」

標的に命中するとキャラクターがいろいろな動きをするガンゲーム機「ガンアラモ・パートII」が発売となっている。

これは同社従来機「ガンアラモ」を一新したもので、標的のキャラクターがよりユニークなものになり、またキャラクターを設置したキャビネット部分の周囲に電飾パネルが付き、銃と弾丸のイラストも加えられ、演出効果をさらに高めたデザインになっている。

同機は二人用で、手前のテーブル上の左右にライフル銃があり、硬貨投入後、ライフル銃を構えて前方の小さな円形の標的を狙って発射する。これは光線銃で、光が標的に当たると、その標的の後部のキャラクターがいろいろな動作を行なう。標的は全部で十一個あり、キャラクターはタルから顔を出すブタ、上下左右に移動するジュース缶、絵が変化する額縁のほか帽子、時計、鳥、花びんなど。これらキャラクターは従来機との互換性がある。一回十五発か三十発に切換可能で、命中数がデジタル表示される。定価二百四十万円。

ガンアラモ・パートII

ゲーム進行中に4人までいつでも参加
協力し謎に挑戦
ナムコからアタリゲームズ「ガントレット」

四人までゲーム進行途中にいつでも参加でき、互いに協力し合って同時プレイが楽しめるという米国アタリ・ゲームズ社開発のTVゲーム機「ガントレット」が、㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）から二月下旬にいよいよ発売となる。

同機はアップライト型でTVモニターが斜めにセットされ、操作部分は広い平板上に八方向レバーと二つのボタンをそれぞれ手前に二ヵ所と右上と左上に配置、そしてモニターの上部にスピーカーがある。ゲーム内容は性格の異なる四人の戦士が生き残るため、モンスターを倒しながら食べ物を取り、宝を集めていくもので、四人が協力し合わないと生き残れず、ゲーム進行もはかどらないようになっている。画面は壁や扉などのある迷路状になっており、画面は表示画像の約六倍にスクロール。この迷路が多層式につながっており、全部で百パターン以上もの迷路がある。画面右側には四人それぞれのデータ表示がなされている。

ガントレット

四人の戦士はオノ、剣、ファイヤー、弓と武器が異なり、これに魔法を駆使してモンスターを倒し、カギを拾った者が扉を開け他者を誘導するなど、チームワークを保って進んでいく。なお一度入るとパターンが変わらない限り出られない扉、後戻りができない扉もあるので注意。モンスターを倒し、また宝物を取るごとに得点が増える。戦士は敵に直接倒されることはないが、触れたりすると〝ヘルスポイント〟が減っていく。これは戦士のエネルギーを表わし、時間が経過するだけでも減っていく。同ポイントがゼロになれば死ぬことになりゲーム終了だが、途中で食べ物を取ると増えていく。同ゲームは協力して困難を克服しながら生き延び、どこまでもゲームの謎を解明すべくプレイし続けていくという内容になっている。定価八十三万円。

海外高級車採用バッテリーカー
名車シリーズで
ミゼッティ「ベンツ」「BMW」など

外国の高級車を採用したバッテリーカー五機種が、ミゼッティ工業㈱（本社東京、橋本敬造社長）から発売となっている。

これは同社〝世界の名車シリーズ〟として一挙に五機種発売されたもので、そのうち三機種がドイツの、二機種がイギリスの名車を採用したバッテリーカー。今回はドイツの三機種を（あと二機種は次号で）紹介。いずれもオープンカータイプで、それぞれの名車の特徴を生かしたデザインになっている。とくにフロント部分は実物に忠実なデザインが施され、作動中にヘッドライトが点灯し高級車の雰囲気を出している。

ドイツの名車三機種は「ベンツ」、「ポルシェ・カレラ」、「BMW」。

いずれも一人乗りで、作動中に自動車のエンジン音が出る。大きさは同シリーズ全機種とも同じで、長さ百二十三・五センチ、幅六十九・五センチ、高さ四十六センチ、重さ七十七キログラムになっており、上物のボディー部分が交換できる。「ベンツ」は白色、「ポルシェ・カレラ」は黄色、「BMW」は青色を基調とした配色。作動時間は一分から三分まで切替可能となっている。いずれも定価は三十九万五千円。

ベンツ

ポルシェ・カレラ

BMW

'85下半期プレゼントセール　当選者発表 (敬称略)

ハワイ旅行 2組(4名) ㈲ベスト商会(名古屋)と㈱総商(愛知),
㈲淀企業(大阪)とパサディナインターナショナル㈱(大阪)

グァム旅行 3組(6名) 三永商事(神奈川)とコロン(東京),
サンレジャー企画パートII(三重)と今井電子工業㈱(大阪),
㈱アルプス(神戸)と㈱アミューズオリエント(東京)

(ハワイ、グアムの海外旅行は、オペレーター様とオペレーター様へ直接供給されたディーラー様のペアーとなりました)

「ファミリーコンピュータ」とカートリッジ「1942」 (300名)

㈱ヘッド企画(大阪)、銀座商会(大阪)、㈲友商(神戸)、三愛オートマシン㈱(名古屋)、小南成令(和歌山)、中部企業サービス㈱(豊橋)、㈱TLC(愛知)、昭和技研工業㈲(埼玉)、東京実業㈱(東京)、東京音響㈱(東京)、千信遊設㈱(千葉)、日富商事(千葉)、大萩工業㈱(東京)、大光産業㈱(徳島)、宮治商会(山梨)、ミナミゲームコーナー(東京)、㈲クリエイト(東京)、㈲篠原リース商会(神奈川)、中村商会(千葉)、㈲東横娯楽(東京)、㈱ニチエイアミューズメント(山形)、㈱カワクス(大阪)、㈱関経商事(姫路)、富屋商事㈲(徳島)、南部レジャー企画(長崎)、ハスラー(愛知)、㈲カトウ遊園(名古屋)、松川ビデオランド(沖縄)、新誠商事㈱(三重)、㈱ローラートロン(大阪)、エンドー商会(指宿)、日本科学遊園㈱(京都)、㈱サンラッシュ(尼崎)、上田商会(奈良)、エムエーエス(岡山)、タマチ商会(香川)、富貴商会(大津)、アイレム(京都)、㈱中央企画(静岡)、三和企業(鳥取)、㈱マルキ(大阪)、プラザ21(大阪)、㈱ダイワ貿易(旭川)、サミット㈱(東京)、㈲斉藤玩具店(千葉)、タカエ企画(札幌)、㈲荏原商店(東京)、中央娯楽㈱(船橋)、カネコ商会(東京)、クラウン(千葉)、昭和ソニック(東京)、㈲ニュースター(山梨)、㈲サムノ貿易(埼玉)、㈲新井商事(品川)、㈲ブルースカイ(東京)、㈲司商会(東京)、アミューズメント山口(山口)、館山スポーツセンター(千葉)、トーヨーリース販売㈱(東京)、㈱グッド(東京)、㈲山石商会(東京)、ナムコ(東京)、㈱エトマック(東京)、ゲームLSI(名古屋)、石山商会(横浜)、㈲新宿エクスプレス(東京)、㈱タニガワ(埼玉)、㈲吉永(東京)、㈲サンコパル(長崎)、ナムコ(宇都宮)、㈱セキ(東京)、北東商事㈱(札幌)、㈲さかい(水戸)、テラダ玩具(静岡)、プレイスポットUFO(大阪)、アイレム㈱(福岡)、名古屋ジューク㈱(名古屋)、㈱コアランド(東京)、スリーナイン(大阪)、㈱メルシーサービス(大阪)、㈱タイトー(東京)、㈲オーケー商事(大阪)、南海レジャーサービス(大阪)、ライフサークル(広島)、㈱岡田商会(京都)、タイトー(東京)、京浜サービス(栃木)、ロイヤル商会(群馬)、エンゼル(横浜)、大野商事㈱(茨城)、ナムコ(東京)、ナムコ(金沢)、㈱ホクエーシステム(新潟)、㈲コタニ商会(茨木)、㈲テンレジャーサービス(福島)、㈱イトウ洋行(秋田)、㈱邦英(埼玉)、㈱スリーエヌ(神奈川)、㈲トミヤ(大阪)、コトブキリース(大阪)。

(以上のほか200名の方につきましては、発送をもって発表にかえさせていただきます。)

まるちかめらあいず MULTI CAMERA EYES No.51

ミステリー②

鎌先英太郎

ぼく自身のコンディションがよくないからなのか、とある一日、街で偶然出会ったり、擦れ違う人の中で、どれぐらいの人人がコンディションがいいように見え、すくなくとも不気嫌には見えないのかを気にしながら、その日を過すことにした。

午前六時二十分に目を覚ます。まだあたりは薄暗くて、目覚し時計のセットを一時間まちがえたのではないかしらとおもい、確めてみたが、間違えてはいなかった。

この辺にもコンディションを悪くしている問題がある。以前は午前六時に起きるのに、そう苦痛を感じはしなかった。

山寺の鐘が六時につかれるのでその音で一日がはじまっていたものだ。

ぼくは小さな山に住んでいる。

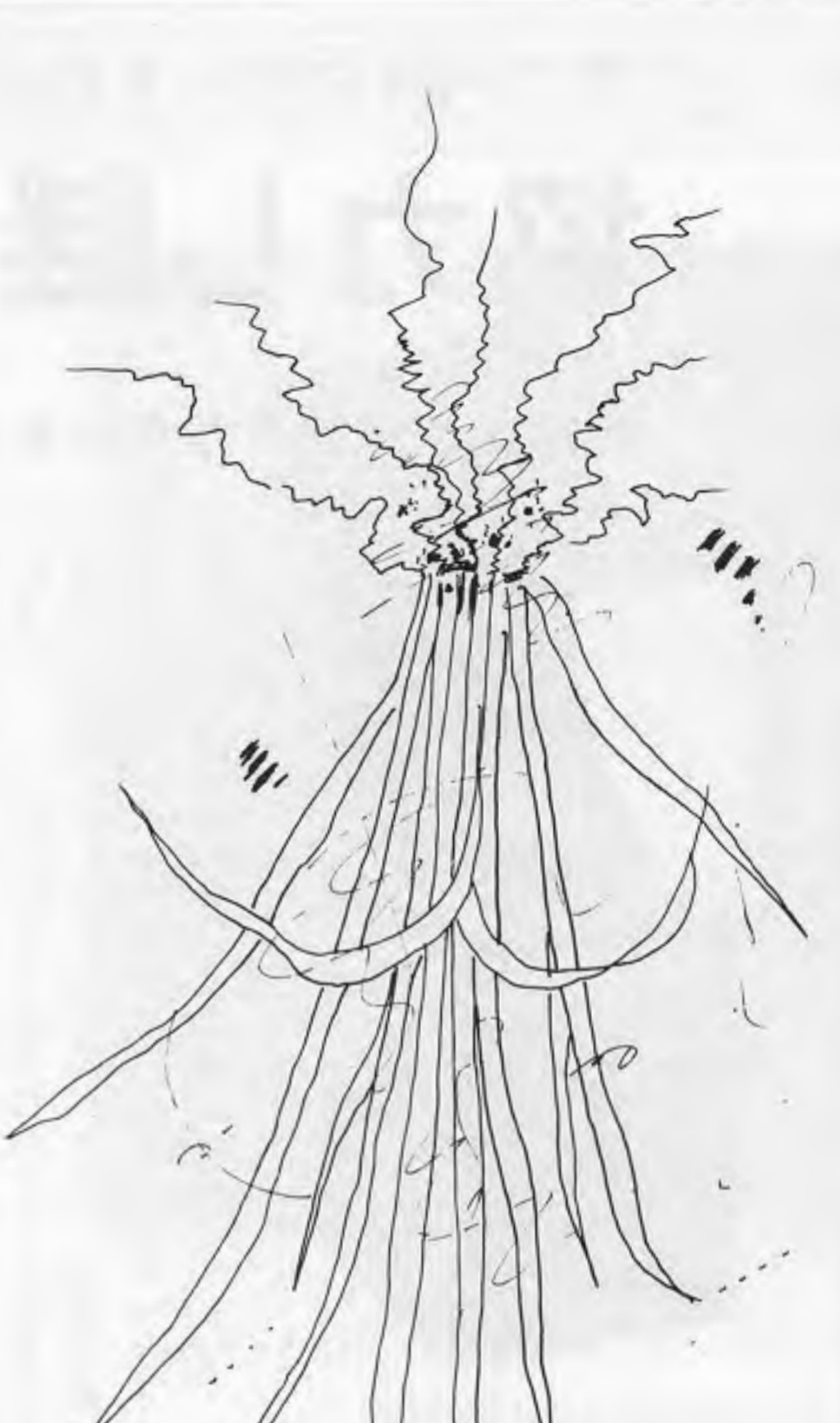
今日のように、窓の外を羽虫のような粉雪がちらついていたりすると、この寒気がピンピンはっている中でもう鐘楼で鐘をついている人がいるというので元気がふるい立たされるのが常だった。

どうして起きる時間が二十分間遅く、ずれこんできたのかというと、その原因はミステリーである。

夜、寝る前に、酔いどれになりながらも男の意地を通そうと悪戦苦闘している探偵の話を読むと、すさんだ一日を過して、使い古された雑布のようにぼろぼろになっている自分が慰められるのである。が、その居心地のよい世界に別れを告げて眠りの世界へと旅立ちをしなければならない時刻になっても、もうちょっと、もう少しだけと、なかなか踏んぎりがつかないのである。

イギリスの場合とは大分違う。

イギリスでミステリーがよく書かれよく読まれるようになったのは、かの国で読書をする余裕をもっている人が多かったのが勿論第一の理由ではあるが、イギリスで所謂純文学を読むのは女性だけで、男性の読書というのはすべからくミステリーであるという話があった。

世界の殆んどすべての富がイギリスに流れこむシステムが確立されていた頃、イギリスのジェントルマンたちは一日の優雅な仕事を終え、豪華な夕食というか晩餐をとった後、ゆったりとした気分で、マントルピースの前の安楽椅子でダンヒルのパイプをくゆらしながら、片手にとるのがミステリーである。サイドテーブルにはスコッチウィスキーが置いてあり、椅子のまわりには犬とか猫が、ゆったりした主人の気分を反映して充足しきった状態でそれぞれ自分のもっともくつろげる形で静かに充実した時の流れを楽しんでいる。

そういう人たちに、そういう時に、コナン・ドイルが読まれ、アガサ・クリスティが読まれ、クロフツが読まれてきたのだ。

ところが、ぼく自身について考えてみると、ゆったりとした時間の中での読書というのは殆んどないのである。

強いて探せば、学生時代に、ほぼ一日がかりの帰省の汽車の旅で、車中で読んだ本がもつ印象がそうといえばそうか。でも汽車の車中が静かであったことは稀で、わが国の汽車は大きな団体旅行と言わなくても、五、六人のグループで旅行をする人が多く、グループであればそのグループの中で話がかわされない場合が稀有である。

また、小さな子供連れの人がひとつの車内に全然いないという場合も殆んどなかった。小さな子供は慣れない車中というスペースでよく泣くのである。

寝る前のミステリーにしても、一日が充実していない時の経過をおっているから、ミステリーの世界になかなか素直に入れない時が多い。

職場でつい何気なく、課長を「下井さん」と呼んだのにたいして下井が色をなして、職場では課長と言わなければならないと恥かしげもなくどうでもよい、下らないこと話をしているうちにますます興奮してきて止めどなく喋り続ける。

横で次長の阿呆関も、袖をひくなどしてちょっとたしなめればいいものを、そうだそうだと頷くようなふりをしていたのは自分も次長と呼んで欲しいということなのか。

最近の職場では一事が万事、ちょっとした仕様もないことですぐに目を吊りあげ肩で息をする奴輩が多くなってきた。

人が人らしい生活を過ごしてゆくためにわざわざ集団をつくって生活をしているのだから、集団がもつ組織や制度も元来は人が人らしい状態で過ごせるようにつくられたはずである。

ところが集団の中ではいじめが横行し、組織や制度はかえって人らしさを抑圧することだけが多くなり、誰もが不気嫌に苛立ちの中で生活しているのであれば、これはちょっと問題ではあるまいかとミステリーを読みながらおもったのである。

《恐怖の誕生パーティ》W・カッツの作がそうである。

片山和亮などは「ここまで読者をスリリングな状態にさせたものが何なのか、何回読んでも不明」と言っている。がこの作品はスティーヴン・キングのスリラーやホラーに質的には良く似ている。スティーヴン・キングの場合には超能力を帯びてしまった可愛い子供や狂犬病を中心にしてそのストーリーが進んでゆくのだがW・カッツの場合には、どうやら主役が家族という目立たない集団、学歴というさりげないひとつの制度であるようだ。

子供とか犬とかのような目に見えるモノとしての主役にかわって集団とか制度をW・カッツが使っているので片山和亮のような感想も出てくる。

ざっとこういういきさつが冒頭のような気持をぼくに持たせたようだ。

結果はどうであったのか。

惨憺たるものであった。

その日、一日中に出会った人の殆んどすべての人たちは不気嫌であった。

買いものをしても商品を手渡してくれる店員でさえ不気嫌にして商品を半ば放りだすようにしてこちらにくれた。

喫茶店でもウェイトレスはなげやりな態度で注文をきき、どうしてかここでも珈琲のカップと受け皿とをテーブルになかば放り出して行った。

順を追って話をすすめれば、まず七時二十分に家を出て、七時二十九分発の地下鉄に乗るのであるが、山を下る坂道で追いこしたり、追いこされたりした人たちはみな俯き加減で眠りが足らなそうで不気嫌に駅へと急いでいた。

FEBRUARY 15

Game Machine's Best Hit Games 25

■テーブル型ＴＶゲーム機 (TABLE VIDEOS)

今回	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
❶	—	メジャーリーグ（セガ社） Major League (Sega)	9.67
2	1	リアル麻雀 牌牌（アルバ） Real Mahjong* (Alba)	7.50
❸	—	ワールドカップ（テクモ） World Cup (Tecmo)	7.40
❹	—	スペランカー（アイレム） Spelunker (Irem)	7.14
5	2	パステルギャル（日本物産） Pastel Gal* (Nichibutsu)	6.50
6	3	グラディウス（コナミ） Gradius [Nemesis] (Konami)	6.08
7	7	スカイキッド（ナムコ） Sky Kid (Namco)	5.90
8	8	ピンボールアクション（テクモ） Pinball Action (Tecmo)	5.89
9	4	ロードランナー・魔人の復活（アイレム） Lode Runner-Golden Labyrinth (Irem)	5.88
10	6	ファイナライザー（コナミ） Finalizer (Konami)	5.83
11	4	ＡＳＯ（新日本企画／ナムコ） Arian Mission (SNK/Namco)	5.81
12	12	１９４２（カプコン） 1942 (Capcom)	5.62
13	9	タイガーヘリ（タイトー） Tiger-heli (Taito)	5.50
14	11	テラクレスタ（日本物産） Terra Cresta (Nichibutsu)	5.46
15	15	ナイトギャル・サマー（日本物産） Night Gal Summer* (Nichibutsu)	5.40
16	10	いっき（サン電子／ナムコ） Farmer's Rebellion (Sun Electronics/Namco)	5.33
17	13	スイートギャル（日本物産） Sweet Gal* (Nichibutsu)	5.00
⓲	25	セクションＺ（カプコン） Section Z (Capcom)	5.00
19	14	ガンスモーク（カプコン） Gunsmoke (Capcom)	4.95
⓴	27	パックランド（ナムコ） Pac-Land (Namco)	4.88
21	18	エキサイティング・アワー（テクノスジャパン/タイトー） Matmania (Technos Japan/Taito)	4.85
22	16	スカイデストロイヤー（タイトー） Sky Destroyer (Taito)	4.83
㉓	26	チョップリフター（セガ社） Choplifter (Sega)	4.74
24	24	ナイトギャル（日本物産） Night Gal* (Nichibutsu)	4.73
25	19	マスターズゴルフ（大平技研） Master's Golf (Nasco Yuvo)	4.71

＊The Traditional Japanese Games

■アップライト、コックピット型ＴＶゲーム機 (UPRIGHT/COCKPIT VIDEOS)

今回	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1	スペースハリアー（ローリングタイプ）（セガ社） Space Harrier (Rolling Type) (Sega)	9.50
2	2	スーパー・デットヒート（タイトー） Super Dead Heat (Taito)	8.67
3	3	スペースハリアー（シットダウンタイプ）（セガ社） Space Harrier (Sit Down Type) (Sega)	8.50
❹	5	ハングオン（シットダウンタイプ）（セガ社） Hang-On (Sit Down Type) (Sega)	7.86
5	4	ハングオン（ライドオンタイプ）（セガ社） Hang-On (Ride On Type) (Sega)	7.85
6	6	バギーボーイ（辰巳電子） Buggy Boy (Tatsumi)	7.40
7	7	ＴＸ－１ Ｖ８（辰巳電子） TX-1 V8 (Tatsumi)	7.20
8	8	シューティングマスター（セガ社） Shooting Master (Sega)	6.38
9	9	Ｎ.Ｙ.キャプター（タイトー） N.Y. Captor (Taito)	6.00
❿	12	ペーパーボーイ（アタリ／ナムコ） Paperboy (Atari/Namco)	6.00
11	11	ＲＦ－２（コナミ／ナムコ） Konami GT (Konami/Namco)	5.78
⓬	15	ポールポジションII（ナムコ） Pole Position II (Namco)	5.50
13	10	インディー・ジョーンズ魔宮の伝説（アタリ／ナムコ） Indiana Jones and the Temple of Doom (Atari/Namco)	5.40
⓮	16	ウルトラクイズ（タイトー） Ultla Quiz (Taito)	5.33
15	13	ＴＸ－１（辰巳電子） TX-1 (Tatsumi)	5.25

■フリッパー (FLIPPERS)

今回	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1	コメット（ウィリアムズ） Comet (Williams)	7.00
❷	—	ロック（ゴットリーブ） Rock (Gottlieb)	7.00
3	2	ソーセラー（ウィリアムズ） Sorcerer (Williams)	5.67
4	3	スペースシャトル（ウィリアムズ） Space Shuttle (Williams)	5.50
❺	—	タグチーム（ゴットリーブ） Tag Team (Gottlieb)	5.50

調査ご協力店

ルナパーク（東京・新宿）、ロサ・ゲームランド（東京・池袋）、ドリームイン河原町（京都・四条河原町）、タイトースペシャル（大阪・梅田）＝㈱タイトー； Ｊ＆Ｂ（東京・神田）、ＵＦＯ（東京・鶯谷）、セガセンター・ニュー光（大阪・心斎橋）、モンテカルロ立命（京都・北区）、カーニバルプラザ（東京・新宿）＝㈱セガ・エンタープライゼス； プレイシティキャロット新宿店（東京・新宿）、ビッグキャロット新橋店（東京・新橋）、なんばシティビッグキャロット（大阪・難波）＝㈱ナムコ； アメニティパーク・リノ千日前店（大阪・千日前）＝㈱アポロ； ゲームコーナー・プルプル（北海道・札幌）＝須貝興行㈱； ワールドゲーム・ミヤコ（東京・新宿）＝㈱東京キャビオート； ファンシティ水道橋店（東京・水道橋）＝テクモ㈱； 名鉄レジャック（名古屋・駅前）＝㈱水野商会； ビデオイン・マツヤ（京都・今出川）＝㈱岡田商会； 玉造ゲームセンター（大阪・玉造）＝㈲峯興業； ボウルタカハシ・ゲームセンター（大阪・阿倍野）＝㈱大阪サービスゲームス； ビデオイン・キャッスル（小倉・駅前）＝㈲太平会館。 —— このアンケートにご協力いただけるお店を募ります（お店の場所、設置機械台数、特徴などを含めて編集部までお申し出下さい）。

評価 (RATING) 調査ロケーションの設置機種を売上げと人気度から見たランク付けで、各オペレーターの判断によるデータを集計、その平均値を示したもの。数字の意味は10：これ以上ない爆発的な人気と売上げ、9：すばらしい人気と売上げ、8：大変いい人気と売上げ、7：いい人気と売上げ、6：まあいい人気と売上げ、5：平均的なもの、4：平均以下（以下省略）

新風営法でゲームセンターはどう変るか？ 「新風営法入門講座」㉛

「指示」含む行政処分

営業者努力、指示、営業停止・取消し、罰則

問 「指示」は新風営法で新たに生まれた行政処分ですが、旧法との関係を明らかにする必要がありますね。警察庁による解説（**「新風営法ハンドブック」**など）では、おおむね次のようになっています。——「今回の改正では、旧法第四条第一項で「必要な処分」と規定されていたものを「指示」として明確に規定することとし、風俗営業の健全化を図るため、軽微な違反に対しては、原則として指示で対処することとして、営業者の自主的な健全化のための努力を促すこととした」。

答 旧法第四条は行政処分に関する規定で、風俗営業を営む者やその従業員らが法令または条例に違反した場合、刑事罰を科すだけでは本法の行政目的を果たすのに十分ではないので、善良の風俗保持の観点から「許可取消し」、「営業停止」などの「行政処分」を行なうことができるようにし、さらにこの行政処分に違反した場合は刑事罰を加える——という趣旨ですね。

うち第四条第一項で具体的に「許可取消し」や「営業停止」が挙げられているほか、もうひとつ「必要な処分」が挙げられていますが、「必要な処分」はさほど具体的でなかった、と警察庁では言いたかったのでしょう。

問 確かに「必要な処分」の内容は法令では明文化されていませんでしたが、客引きを行なった従業員をそのような業務に従事させないことを命じるとか、あるいは営業設備の一部について改造を命じたり、客の接待に関して一定の行為を禁じたりすることなどだ、と解されてきました（**「条解風俗営業等取締法」**改訂版、一九八頁、注解特別刑法第七巻**「風俗営業等取締法」**九〇頁）。でも、やはり「必要な処分」は明確に規定されていなかった……。

答 そうなんですよ。新風営法で「指示」が生まれてきた過程こそ明らかとは言えませんが、それなりの根拠は厳然としてあった、と言うことができるわけなのです。従って、「必要な処分」は「指示」という名の行政処分に生れ変わったと言うことができます。指示違反に対しては、より重い許可取消しなどの行政処分が用意され、行政処分違反に対しては刑事罰が用意されています。

問 「指示」などを行なうのは公安委員会ですが、実際には警察行政行為として警察が担当するわけでしょう。言いかたは良くないかも知れませんが、「警察の言うとおりにしろ」ということになりませんか。営業者のほうに法令違反行為があったとして、営業の細かい業務や人権に触れるようなことまで、警察の言うがままになる危険はないと言えるのでしょうか。

答 旧法の「必要な処分」からすれば、新法の「指示」もまったくの自由裁量でできるわけではなく、「指示」をするに足りる正当な理由が認められる場合で、その「指示」の内容も必要な範囲内のものに限られるでしょう。

なお「指示」は、許可取消し処分と併せて行なうことは当然ありえませんが、営業停止処分と併せて行なうことができることになります。営業停止は六ヵ月以内に限られていますが、営業停止期間中に「指示」による改善が行なわれることがありうるからです。もちろん他の行政処分と別に、単独に「指示」を行なうこともありえます。

問 具体的に「指示」はどのようにして行なわれるのか、という疑問がありますね。たぶん公安委員会名で「指示」を示す文書が営業者に示されるでしょう。こういう実務は大変わかりにくいですね。

答 実際の法の運用上でも、この点は難解な箇所です。というのは、旧法下で「必要な処分」というのが、少なくとも表面的には、なかったに等しいほどだったからです。それに、「指示」の対象となるのは「遵守事項違反」だ、という考えがあり、「禁止行為違反」には当然刑事罰が用意されているとして「指示」を併わせ行なうことができないのか、という点もあります。

問 基本的に「遵守事項違反」は「指示」の原因になる、というのはいいでしょう。つまり「八号営業」に関しては新法第十二条から第十八条と第二十一条に掲げられているものが、遵守事項ですね。これらに違反した場合、罰則はないけれど「指示」などの行政処分を受けることになる。では、そういう場合で行政処分を受けないときはどうなるのでしょう。

答 それだけではありません。罰則で担保されている禁止事項（新法第二十二条から第二十四条までを含む、第七章で掲げられている法令違反）に違反した場合、刑事訴訟法に基づき検挙されることになりますが、ではそういう違反者が検挙されないときはどうなるのか、という問題と共通なのです。

問 そう言えば、管理者の常駐していない「八号営業所」、許可証を営業所の見やすい場に掲示していない「風俗営業者」、施行条例で定めた時刻以後も十六歳未満者が客として営業所に立ち入ったまま放置している「八号営業所」、いろいろ私たちは目にしていますが、実に不思議です。〝営業者の自主的健全化〟は期待できるのでしょうか。

新風営法を勉強する会

英文版業界ニュース

Overseas Readers Column

Sega Gathers Traders Under Its Umbrella

Sega Enterprises, Ltd. of Tokyo has started the "SG Conference", a new organization intended to strengthen its relations with distributors and operators who have purchased Sega's products in large quantities for many years. On January 9, a general meeting for establishment was held at the Hotel Okura in Tokyo, with 72 distributors and operators in attendance. It is said that they will be able to secure coin-op games shipped by Sega from now on, being specially taken care of.

In the eyes of foreigners (the U.S. in particular), a coin-op games distribution system of this type in Japan may be hard to understand. In Japan, in addition to Sega, there are several other largest-class operator-distributor-manufacturers, i.e. Taito Corp., Namco, Ltd. Moreover, while Taito, Sega and Namco are competitors with each other, they often purchase a large quantity of coin-op games from others either to operate them or distribute to their respective distributors. In this sense, it may be said that Taito, Sega and Namco are mutual distributors. The "SG Conference" inaugurated this time, however, is not joined by Taito and Namco.

According to its rules, the "SG Conference" shall consist of traders which have trade transactions with Sega, and whose membership has been authorized by the board of directors. The board of directors consists of eight distributors and operators, including Kawakusu, and Ogata, manager of Sega. The former eight members are dealing with products of Taito, Namco, etc. in large quantities, so it seems that they may inaugurate a "Taito Conference".

It may also be pointed out that most of Japanese distributors also serve as operators. There are two cases. The one is operators who have grown also serving as distrobutors, while the other is the opposite case. In any case, there are many operator-distributors. It may be said that this style is different from the American style of distributors.

In these circumstances, the "SG Conference" was inaugurated, but the concrete activities, etc. remain yet to be known. At the general meeting of establishment, Hayao Nakayama, president of Sega, stated: "Through interchanges with operators, I would like to hear their views and opinions, so as to help in our game development efforts. I would like to give special considerations to the members in the supply of Sega products". It, therefore, seems that the membership will mean guarantee that Sega products be secured quickly at lower prices.

As to the establishment of the "SG Conference", Taito, Namco and other manufacturers feel suspicious about the real intention, and they are said to watch the developments until concrete effect will surface.

Tecmo (Tehkan) Ship Table Type PCB "World Cup"

On January 9, and 10, in Tokyo, and Osaka, respectively, Tecmo, Ltd. (formerly Tehkan, Ltd.) of Tokyo, held private shows to unveil the table type video "World Cup". Tecmo has previously unveiled "World Cup" stand-up type. The table type was unveiled for the first time. Tecmo set about its shipment from mid-January.

"World Cup" is a soccer game whose player rolls the tracking ball switch strenuously, and features dribbling, tackling and shooting. Any soccer fans—real World Cup fans, in particular—will reportedly be excited without exception. Such a realistic game it is. Tecmo completed the stand-up type first for overseas uses, including the U.S. and Europe, then completed the table type for domestic market.

The largest feature of the table type is that it is provided with the tracking ball control panel which is similar to that of the stand-up type. This realized a table type video game which is a little strange in Japan. The sale dept. manager, Nobuteru Osada, is bullish, stressing: "Our is intended for sturdy table video cabinets. Half-broken cabinets must entirely be replaced by sturdy ones. Since this game will yied high operation income, such replacement is a natural step to be taken by operators".

"World Cup" table type

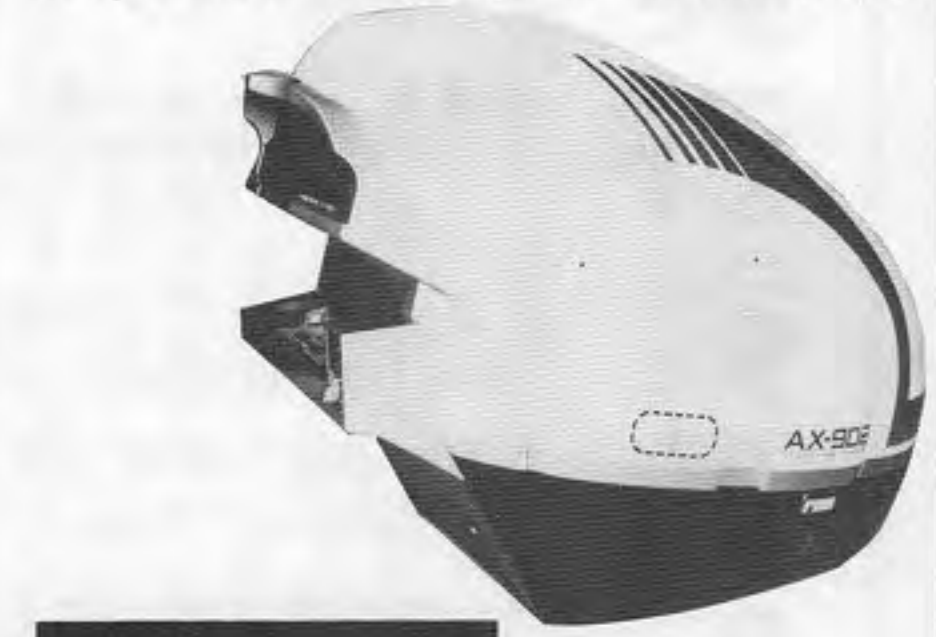
The table type began to be shipped in the form of PC board set, simultaneously with the stand-up type.

Irem Sales Unveils New 3-D Video "Battle Bird"

On January 10, Irem Sales Corporation of Osaka held private shows in Tokyo and Osaka, unveiling three-dimensional video game "Battle Bird" and adventure video "Spelunker". The former, among others, was unveiled in the form of prototype at last year's AM Show, and has thereafter been improved. Commenting on the current completion, Yoshiyuki Takashima, president of Irem, stated: "In an attempt to get out of the table type market, and bring higher profit to operators, we have given full play to our high tech to develop video games which will help improve the image of game centers".

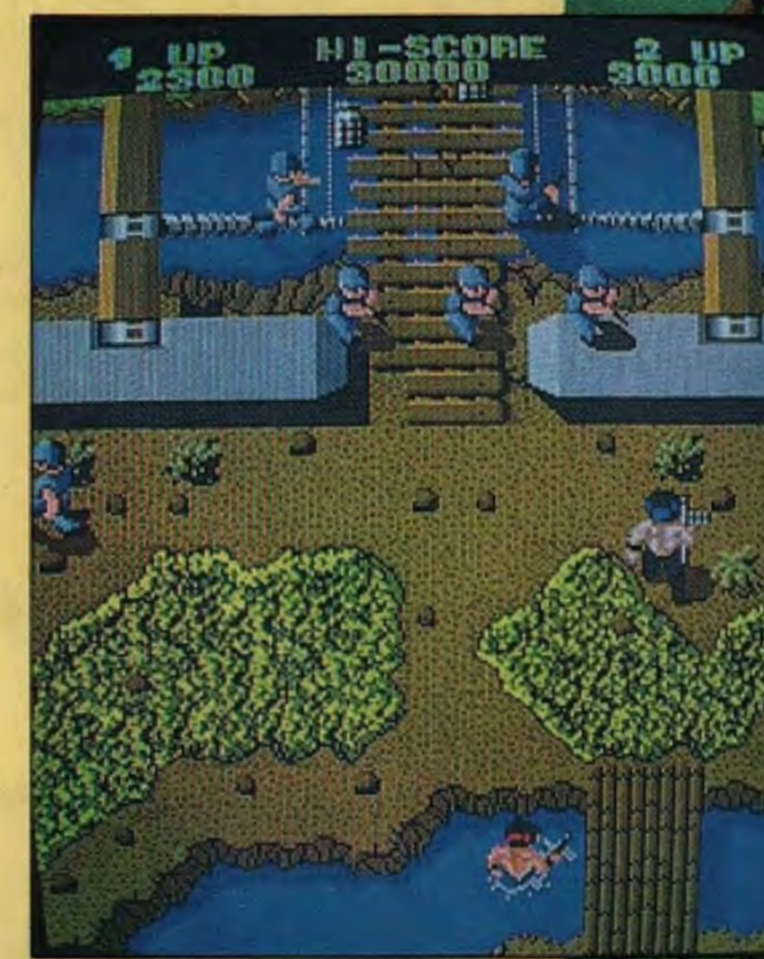
"Battle Bird" consists of two video screens and a half mirror, which synthesize those images. Through horizontal and vertical polarizing filters, those video images reach the player. In front of him are also horizontal and vertical polarizing filters, and the player simultaneously sees right images with the right eye, and left images with the left eye. In this way, those images are seen by the player as 3D images. The largest developmental difficulty lay in how to combine those two video-images, move and brighten them. The Irem engineering staffs have succeeded in overcoming it with all-out effort.

In this game, the spaceship "Battle Bird" manipulated by the player flies around the space, destroying the enemy's spaceships one after another, while dodging their attacks, meteorites flying about, and unknown objects. The cabinet is designed by using a space bird as the theme. While viewing into the window with the polarizing glass incorporated, the player handles an 8-way lever and firing button. The cabient is bulky, 88cm wide, 173cm deep and 132cm high. It is worth watching if the new game yields high operation earnings.

Irem intends to develop the 3D video game as the "AX-902" series. "Battle Bird" is the first 'soft' shot in this series to be placed on the market. Irem thinks that two 20-inch CRT's and a high-speed 16-bit CPU, along with co-processors, are wasteful for only one video game soft.

Irem's "Battle Bird"

The other new product "Spelunker" is a coin-op version of Broderbund's personal computer game soft, developed based on the license from Broderbund of U.S.A. In this game, the player advances the Spelunker by handling a 4-way lever and two buttons, exploring underground. On his way, there are treasures, arms, and a key for processing to the next passage. There, however, are a variety of obstacles, It will be sold in the form of PC board.

Irem prohibits unauthorized copying of video games developed by Irem. It also prohibits even original products to be exported without permission. Irem stresses that exports other than through its official outlets be prohibited. In this regard, other Japanese video game manufacturers put up the same policy. Irem, among others, has specified it.

Editor: *Masumi Akagi*
Amusement Press, Inc.
9-16, Kamiyamacho, Kita-ku, Osaka, 530 Japan

怒 IKARI
俺が生き残るためなら
相棒でも倒す。
1 UP HI-SCORE 2 UP
©1986 SNK ELECTRONICS CORP.
●君が主人公だ！注目のサバイバルゲーム。
●ダブルＦＭ音源のスーパーサウンド。
●今、注目の多層基板。
●オールタイム参加可能の２ＰＬＡＹ仕様。
SNK
株式会社新日本企画
SNK ELECTRONICS CORP.
株式会社 新日本企画
本 社 〒564 大阪府吹田市豊津町12-41号 TEL(06) 338-7007(代)
東京支店 〒160 東京都新宿区四ツ谷1丁目5番地 佐奈ビル TEL(03) 356-9361(代)
SNK CORP. 12-41, TOYOTSUCHO, SUITA-SHI, OSAKA, 564, JAPAN. PHONE :06(338)7007 FAX :06(338)7150 TELEX :5236785 SNKCO J